

TOP

MICROLOISIRS

SCOOP:
La console
16/32 bits
Commodore



SPECIAL PILOTAGE: les secrets des courses de voitures acrobatiques ● **Événement:** Midwinter, Loom et Harricana ● **Amusexpo:** tous les nouveaux jeux d'arcade 1990 ● **Exclusif:** la console 16 bits de Nintendo! ● **Initiation:** modems sans peine!

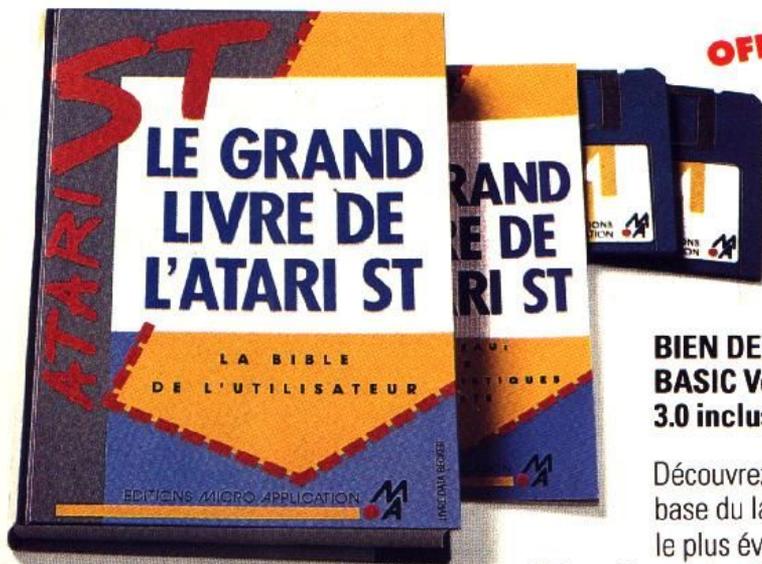
M 3085 - 75 - 25,00 F



3793085025002 00750

POUR LUTTER CONTRE RESTEZ AU CHAUD !

Faites-vous un hiver pas comme les autres avec les ouvrages Atari les plus passionnants, pour voyager dans sa tête en restant bien au chaud chez soi.



**OFFRE SPECIALE
199 F**

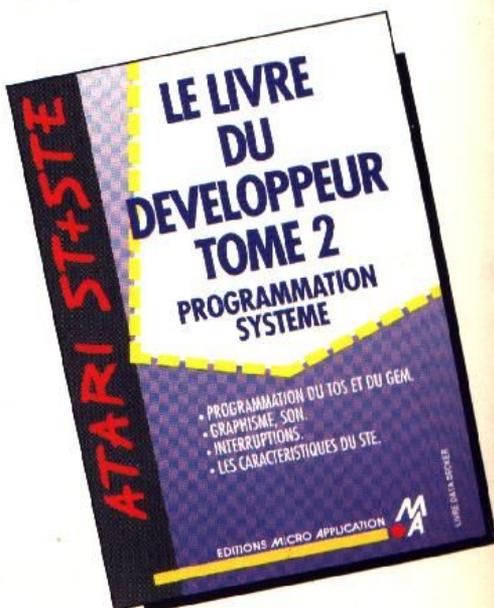
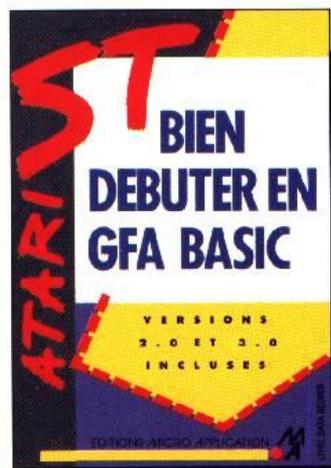
BIEN DEBUTER EN GFA BASIC Versions 2.0 et 3.0 incluses.

Découvrez les notions de base du langage le plus évolué sur

ST et effectuez rapidement vos premiers pas en programmation. Le glossaire de toutes les fonctions du GFA Basic vous apportera une aide précieuse tout au long de vos développements. Profitez des nombreuses astuces et sachez éviter les pièges. Réf. ML 527. 129 F. 248 p.

**LE GRAND LIVRE DE L'ATARI ST
+ LE GUIDE STE (toutes ses
particularités en 16 pages).
+ 2 disquettes du meilleur
freeware = 199 F.**

Véritable encyclopédie, LE GRAND LIVRE DE L'ATARI ST a été conçu pour apporter des réponses précises à toutes vos questions : ennui de disquettes, choix d'une imprimante, d'un logiciel... Possédez ainsi les informations nécessaires à une utilisation optimale de votre machine. Plus encore, découvrez toutes les caractéristiques du STE grâce au guide de 16 pages et bénéficiez du meilleur freeware avec les 2 disquettes (jeux et utilitaires).



LE LIVRE DU DEVELOPPEUR TOME 2

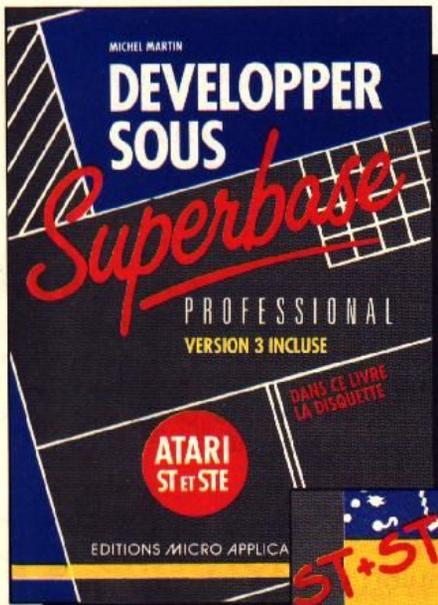
Véritable mine d'informations techniques sur la programmation système des ST et STE, cet ouvrage vous permet de mettre en pratique vos connaissances dans les domaines les plus pointus : système d'exploitation, ressources graphiques et sonores, entrées/sorties, interface GEM... Avec plus de 40 programmes types dans les quatre langages clés de l'Atari (GFA Basic, OMIKRON®, langage C ou Assembleur) vous serez prêt à affirmer vos talents de programmeur. Réf. ML 589. 199 F. Réf. 689. 299 F avec disquette 720 Ko. 370 p.

LE FROID:

DEVELOPPER SOUS SUPERBASE PROFESSIONAL

Version 3 incluse

Ce livre de référence contient tous les outils pour réussir vos dévelop-

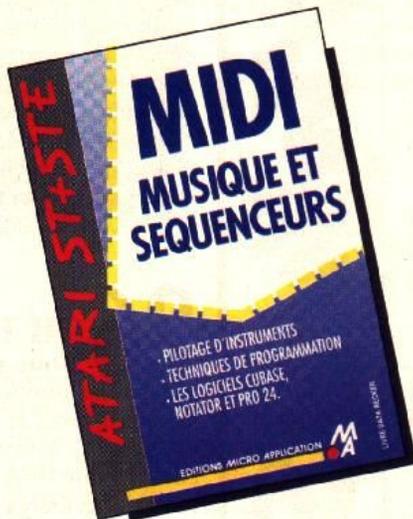


pements. Avec plus d'une centaine d'exemples et une disquette contenant 9 applications prêtes à l'emploi et commentées, apprenez à maîtriser le langage DML dans tous ses domaines d'applications : création de fichiers, manipulation des enregistrements, accès au système... Réf. ML 688. 299F avec la disquette. 280 p.

ANTI VIRUS

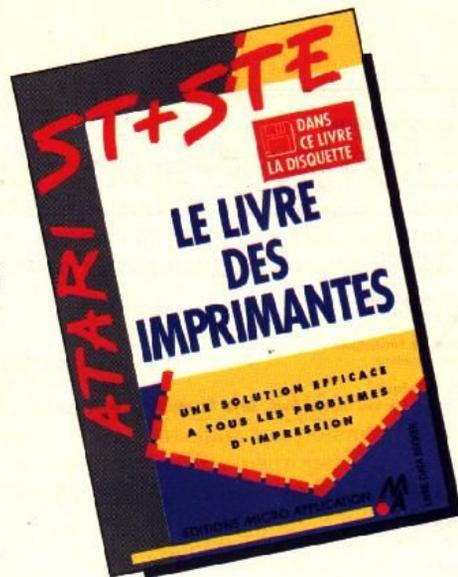
Afin d'éviter la perte des données ou la destruction de vos programmes favoris, ANTI VIRUS propose des informations pratiques ainsi qu'un programme de détection et d'élimination des virus. Ce livre vous apprendra à reconnaître très tôt une

infection, à observer ses techniques de reproduction avant de traiter vos programmes et votre système. Réf. ML 657. 199 F. avec la disquette.



MIDI MUSIQUE ET SEQUENCEURS

La norme MIDI vous permet de transformer votre Atari ST ou STE en véritable studio d'enregistrement : pilotage d'instruments, éditeur de partition, création de sons et d'effets sonores... Avec une foule de renseignements pratiques et



techniques, ce livre est un excellent moyen pour exploiter à fond votre interface : types d'instruments MIDI, schémas de connexion, programmation d'un séquenceur en Basic, utilisation des principaux logiciels MIDI (NOTATOR, CUBASE ou PRO 24...). Réf. ML 591. 99 F. 188p.

LE LIVRE DES IMPRIMANTES

Quel utilisateur n'a jamais rencontré de problèmes avec son imprimante? Perte des accents, drivers inadaptés... Ce livre contient toutes les informations nécessaires à l'utilisation des imprimantes matricielles, marguerites, laser ou jet d'encre, mais aussi une foule de renseignements sur la création de drivers de caractères personnels, l'utilisation de l'imprimante sous GEM, TOS ou Basic... Réf. ML 692. 249 F disquette incluse.

TI 75

MICRO APPLICATION 58 RUE DU FG POISSONNIERE 75010 PARIS/TEL (1) 47 70 32 44

REF.	DESIGNATION	PRIX
FRAIS D'ENVOI*		
* 20 F si commande inférieure à 250 F / 40 F recommandé.		
TOTAL TTC		

Nom _____

Adresse _____

Ville _____

Code postal _____

Date _____ Signature _____

mandat chèque
à l'ordre de MICRO APPLICATION

date d'expiration _____

WELLDONE

EDITIONS MICRO APPLICATION



TILT MICROLOISIRS

2, rue des Italiens, 75440 Paris, Cedex 09
Tél. : (16-1) 48.24.46.21. Téléc. : 643932 Edimondi
Abonnements : tél. : (1) 64.38.01.25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaire de rédaction
Dominique Chauvel

Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Jean-Loup Renault, Dany Boolauck

Rédaction
Jean-Philippe Delalandre

Maquette
Christine Gourdal, Yasmine Chabert, Isabelle Moatti

Photographe
François Julienne

Secrétariat
Catherine Rossigneux

Ont collaboré à ce numéro

Acidric Briztou, Diabolik Buster, Eric Caberia, Daniel Clairet, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermelin, Alain Huyghues-Lacour, Juju, Olivier Scamps, Brigitte Soudakoff, Laurent Tournade, Jérôme Tesseyre, Pierre-Olivier Vincent, Charles Villoutreux.

MINITEL 3615 TILT

Chef de rubrique
Florence Serpette

ADMINISTRATION-GESTION

2, rue des Italiens, 75009 Paris, Cedex 09
Tél. : (1) 48.24.46.21.

Directeur de la publicité
Claire Vésine

Chef de publicité
Sylvie Houeix

Assistante
Claudine Lefebvre

Exécution
Sophie Bazin

Ventes
Synergie Presse, Philippe Brunie, Chef des ventes
73/77, rue de Sèvres, 92100 Boulogne.
Tél. : (1) 46.04.88.10.

Service abonnements

Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse),
Étranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train/bateau)
(Tarifs avion : nous consulter). Les règlements
doivent être effectués par chèque bancaire, mandat
ou virement postal (3 volets) BP 53
77932 Perthes, Cedex.

Promotion
Isabelle Neyraud avec Catherine Binétruy

Directeur administratif et financier
Jean Weiss

Fabrication
Jean-Jack Vallet

ÉDITEUR

« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 9

Président-Directeur général :

Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger



La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles Tilt/Service Abonnements 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (80 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.
Tirage de ce numéro = 115 000 exemplaires.

Couverture : Jérôme Tesseyre.

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER -
Dépôt légal : 1^{er} trimestre 1990

Photocomposition et photogravure : H.E.I., 94700 Maisons-Alfort.

Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy -

Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

SCOOP!

Les consoles-surprises du CES

Voir p. 118

10 AVANT-PREMIERES

Le raid motoneige Harricana

part fin février de Québec vers le Grand Nord. L'épreuve a donné l'idée à Loricel de développer un jeu dont *Tilt* nous dévoile en exclusivité les premiers écrans. Restons dans le froid avec *Midwinter* : une catastrophe écologique transforme la Terre en boule de glace et vous prenez la tête des survivants. *Loom* ne possède qu'une commande ! Les plates-formes de *Killing Game Show* recèlent des pièges infernaux. *Fred* vous lance à la poursuite d'un nain jaloux qui vous a réduit à sa taille. Parmi les *Previews*, celles de *Thalion*, une jeune société allemande.

26 TILT JOURNAL

Vous saurez tout,

tout sur les nouveaux jeux d'arcade qui seront un jour adaptés sur vos micros, en visitant le salon Amuseexpo. Tout sur les compatibles PC à technologie avancée. Tout, ou presque, sur le compilateur GFA basic. Et quasiment tout ce qui intéresse les joueurs invétérés, des joysticks aux souris.

46 ARCADE

Votre monture : un dragon !

C'est le formidable compagnon d'armes qui vous assiste dans le remarquable *Dragon Breed*. Un rapide survol du médiocre *Next Space* avant d'être accueilli par les fusillades nourries de *Midnight Resistance* pour finir par *Legend of Hero Tonma*.

48 HITS

Le simulateur de tank Sherman M4.

Sur Atari ST est-il aussi attrayant que le Tilt d'Or *MI Tank Platoon* sur PC ? Pour le savoir, ils ont été opposés en un combat mémorable. *Operation Thunderbolt* aurait-il le même succès qu'*Operation Wolf* ? Le dernier-né des simulateurs de vol, *F29 Retaliator* vaut-il le détour ? Les autres hits : *ESS*, *Fighter Bomber*, *X-Out*, *Ninja Warriors*, *Space Ace*, *Time*, *Hawaiian Odyssey*, *Tusker*, *Pinball Magic*, *PC Kid*...

64 ROLLING SOFTS

Des classiques comme Boulder Dash,

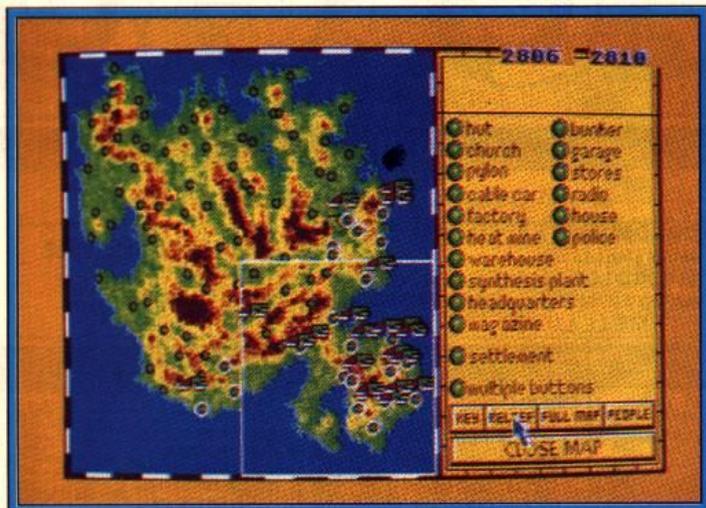
aux déclinaisons de hits comme la version Amiga de *Ghoul'n Ghosts*, les rolling softs version 1990 se révèlent nombreux mais de qualité assez inégale...

Code des prix utilisé dans *Tilt* : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = plus de 500 F.

Ce numéro comporte un encart non folioté entre les pages 34 et 37.

SOMMAIRE

N° 75



Midwinter : survivants sur une terre glacée.

76 CHALLENGE

Rock'n Roule.

Les acrobaties automobiles proposées par des jeux comme *Hard Drivin'*, *Stunt Car*, *Chase H.Q.*, *Turbo Outrun* ou *Power Drift* font pâlir d'envie les cascadeurs des studios d'Hollywood. Téméraire, Alain Huyghues-Lacour a pris le volant pour établir quel est le meilleur et s'ils valent leurs modèles venus des bornes d'arcade.

82 CREATION

Un scanner performant et pas cher,

mais si, c'est possible, avec *IMG Scan*, un système simple qui se fixe sur la tête d'une imprimante reliée à un ST. *Shoot'Em Up Construction Kit* permet à tout un chacun de se fabriquer son propre jeu d'action sur ST sans une seule ligne de programmation ! Les autres logiciels testés : *Turbo ST*, *Vidi Amiga*, *First Word Plus 3.14*, *Discoscope Amiga*, *Sprite Editor ST...*

88 INITIATION

Modem mode d'emploi.

Les ordinateurs solitaires s'ennuient. Pour les dérider, rien de tel qu'un bon modem qui va leur permettre de se raconter des histoires ! Mais qu'est-ce au juste qu'un modem ? A quoi ça sert ? Comment ça marche ? N'est-ce pas trop compliqué ? Combien ça coûte ? N'est-ce pas réservé aux entreprises ? Une enquête branchée et câblée d'Olivier Hautefeuille.

96 SOS AVENTURE

Les dragons de Drakkhen,

un jeu d'aventure bourré d'action, ne feront pas reculer les audacieux décidés à sauver l'humanité de l'extinction. Révolution dans le wargame avec *Omega* : vos tanks se battent tout seuls ! Mais il faut les éduquer. *Omicron Conspiracy* vous transforme en détective cosmique. Une foule de méchants s'oppose aux héros de la Lance des *Dragons of Flame*, un logiciel au charme envoûtant.

106 MESSAGE IN A BOTTLE
Derniers recours ou premiers secours,
 pour tous ceux qui attendent qu'on vienne à leur rescousse, les messages apportent un souffle nouveau aux aventuriers.

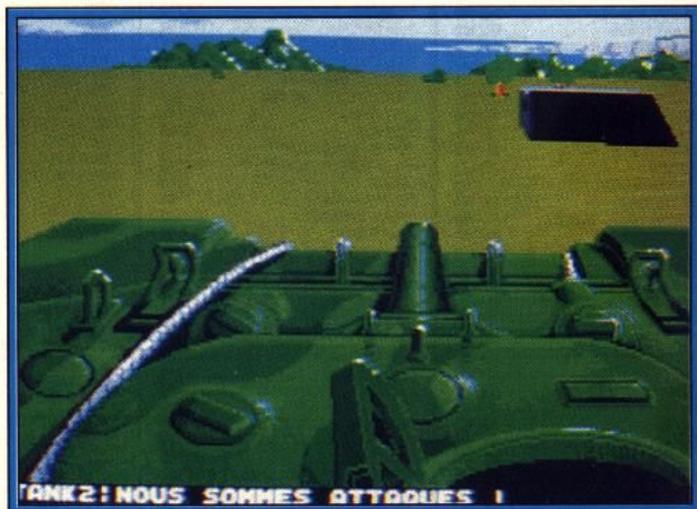
114 FORUM
Evitez les pièges du SAV,
 grâce à des exemples vécus, participez aux polémiques autour du ST, réagissez aux avis sur les PC, interrogez-vous sur l'arrivée d'un nouvel Amiga, apprenez à utiliser les pokes, etc.

118 TAM TAM SOFT
L'actualité n'a pas d'heure,
 et tout peut arriver à tout instant ! Le Tam Tam Soft, composé en hâte à la dernière minute, contient toujours des surprises.

121 SESAME
L'animation en 3D,
 expliquée par Juju le chatoyant avec un programme qui dessine et anime des objets en trois dimensions en fil de fer, en face cachée, etc., en n'importe quoi, quoi !

124 PETITES ANNONCES
Vendre, échanger, acheter,
 des ordinateurs, des extensions, des logiciels, des informations, des idées, des adresses : c'est gratuit dans *Tilt* !

132 INDEX
Tous les logiciels de ce numéro
 classés par ordre alphabétique pour vous éviter d'écorner votre magazine en le feuilletant au hasard à la recherche d'un titre.



Sherman M4 : la bataille des simulations.



COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ÉTOILE

41, avenue de la Grande-Armée
75016-PARIS ☎ 45.00.69.68
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE

13, boulevard Voltaire
75011-PARIS ☎ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER

C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ☎ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

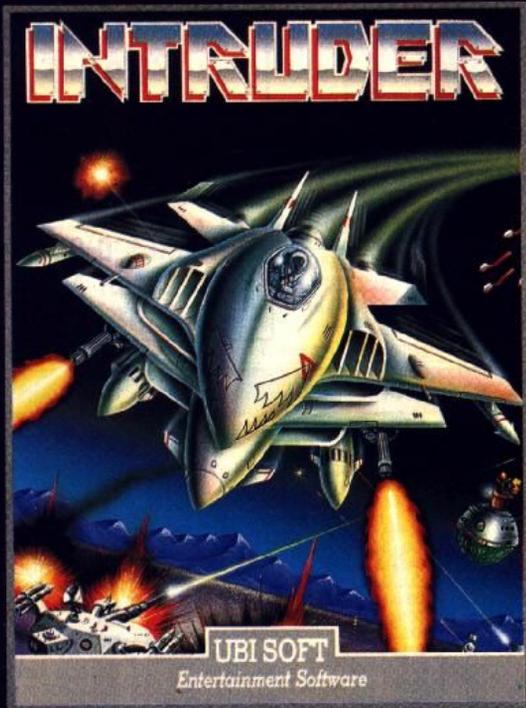
COCONUT GRENOBLE

8, COURS BERRIAT
38000 GRENOBLE
TEL : 76.50.99.41

AMSTRAD CPC		COMMODORE 64		SPECTRUM		PC 1512 & COMPATIBLES		ATARI STF/STE	
COMPILATIONS :	C/D	COMPILATIONS :	C/D	COMPILATIONS :		COMPILATIONS :		COMPILATIONS :	
LES HITS DE NOEL	95/145	100 % DYNAMITE	145/190	WINNERS	180	AMERICAN DREAMS	245	LES JUSTICIERS	245
COIN OP HITS	145/179	COIN OP HITS	125/159	100 % DYNAMITE	169	EUROPEAN DREAMS	245	LES GENS D'OR	245
THRILL TIME GOLD 1	145/179	THRILL TIME GOLD 1	145/189	EPYX ACTION	160	FUNBOX	245	LES VAINQUEURS	295
THRILL TIME GOLD 2	145/179	THRILL TIME PLATINIUM 1	145/189	COIN OP HITS	160	ARCADE MEGA HITS	345	AMERICANS DREAMS	245
THRILL TIME PLATINIUM 1	145/179	THE STORY SO FAR VOL. 2	160/195	THE STORY SO FAR VOL. 4	160	LES CLASSIQUES VOL. 1	290	EUROPEANS DREAMS	245
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195	THE STORY SO FAR VOL. 4	160/195	HISTORY IN THE MAKING	249	LES CLASSIQUES VOL. 2	290	STORY SO FAR VOL. 1	195
100 % A D'OR	145/195	STARWARS TRILOGY	160/195	OCEAN DYNAMITE (IN CROWN)	169			STORY SO FAR VOL. 3	195
LES VAINQUEURS	145/195	HISTORY OF MAKING	245/295	LES BEST D'US GOLD	149	WEST PHASER	345	WEST PHASER	345
LA COLLECTION CPC	160/225	LES BEST D'US GOLD	149/179	TAITO COIN OP	125	AUSTERLITZ	290	AUSTERLITZ	295
EPYX ACTION	125/199	OCEAN DYNAMITE (IN CROWN)	139/189	GOLD SILVER BRONZE	145	A-10 TANK KILLER	345	AXEL MAGIC HAMMER	195
THE STORY SO FAR VOL. 2	135/155	TAITO COIN OP	125/165	TOP 10 COLLECTION	120	AMERICAN CIVIL WAR 3	295	ALTERED BEAST	195
THE STORY SO FAR VOL. 4	135/155	GAME, SET & MATCH	129/179	GAME, SET & MATCH	129	ASTERIX	225	B. A. T.	389
STARWARS TRILOGY	145/225	GAME, SET & MATCH 2	139/189	GAME, SET & MATCH 2	149	APOLLO 18	95	BOMBER	289
LES JUSTICIERS	145/195					BOMBER	395	BEVERLY HILLS COP	269
LA COMPIL OCEAN	145/195	ACTION FIGHTER	120/169	ALTERED BEAST	160	BLOOD MONEY	249	BORDINO	345
LE MONDE DE L'ARCADE	145/195	ALTERED BEAST	140/195	A.P.B.	110	BARBARIAN 2	289	BLOODMONEY	195
OCEAN DYNAMITE	149/199	AFTERBURNER	95/145	AIRBONE RANGER	120	BLUE ANGELS	295	BEACH VOLLEY	195
TAITO COIN OP	139/199	ARTICFOX	65/95	BATMAN (LE FILM)	110	BORDINO	295	BATMAN (LE FILM)	195
LES BEST D'US GOLD	145/195	BATTLECHESS	74/145	CABAL	110	BUKODAN	245	CABAL	199
GAME SET & MATCH	129/169	BUFFALO BILL	145/195	CRAZY CARS 2	120	BATTLE CHESS	245	CHESS PLAYER 2150	289
GAME SET & MATCH 2	129/169	BATMAN (LE FILM)	95/145	DOUBLE DETENTE	99	CYCLES	345	CHOS STRIKE BACK	269
		BARBARIAN 2	95/145	DRAGGY NINJA	99	CARRIER COMMAND	345	CHASE H.Q.	195
		WARD'S TALES	65/95	DOUBLE DRAGON	95	CURSE OF THE AZURE BOND	345	CHAMBERS OF SHAOLIN	225
		WARD'S TALES 2	72/45	FORGOTTEN WORLD	99	CHUCK YEAGER 2.0	295	CONFLICT EUROPE	295
		WARD'S TALES 3	72/45	GUNSHIP	120	CHESSMASTER 2000	290	DOUBLE DRAGON 2	195
		CHASE H.Q.	99/149	HARD DRIVIN'	140	DOUBLE DRAGON 2	245	DARK CENTURY	265
		CABAL	95/145	INDY (ARCADE)	99	DRAGON'S OF FLAME	295	DRAGON'S OF FLAME	285
		CARRIER COMMAND	169/195	LAST NINJA 2	140	DAME GRAND MAITRE	295	DRAKKEN	260
		CURSE OF THE AZURE BOND	269	OPERATION THUNDERBOLT	110	DARK CENTURY	269	DRAGON NINJA	195
		CAVERMAN UGH LYMPIC	71/95	OPERATION WOLF	95	DON'T GO ALONE	269	EUROPEAN SPACE SIMULATOR	275
		CHESSMASTER 2000	120/145	PASSING SHOT	110	DAVID WOLF	345	F29	249
		CHESSMASTER 2100	71/99	RUNNING MAN	120	DRAKKEN	260	FERRARI FORMULA 1	225
		CHUCK YEAGER FLIGHT ADV.	99/189	ROBOCOP	95	EXPLORA 2	295	FULL METAL PLANET	245
		DRAGON SPIRIT	125/165	STRIDER	95	EUROPEAN SPACE SIMULATOR	285	FALCON (FRANCAIS)	285
		DOUBLE DRAGON	95/145	SILKWORM	120	FEARY TALES ADVENTURE	395	FALCON MISSION	195
		DRAGON NINJA	95/145	SUPER SCRAMBLE	95	FERRARI FORMULA 1	225	FLIGHT SIMULATOR II. NF	345
		FIGHTING SOCCER	145/185	STORMLORD	95	F 15 N. 2	345	GHOSTBUSTERS 2	239
		FORGOTTEN WORLDS	95/145	VIGILANTE	95	F16 COMBAT PILOT	235	GALAXY FORCE	245
		FLIGHT SIMULATOR II. NF	450/590	XYBOTS	120	F19	385	GHOULS' N GHOST	195
		GHOSTBUSTER 2	109/160			FLIGHT SIMULATOR V3	450	GREAT COURT	245
		GALDRAGONS DOMAIN	110/159			SCENERY DISK L'UNITÉ	250	HARD DRIVIN'	195
		GRAND PRIX CIRCUIT	120/189			GREAT COURT	289	HILLSFAR	245
		GUNSHIP	139/189			GHOSTBUSTERS 2	329	IRON LORD	285
		HARD DRIVIN'	110/159			GOLD OF AMERICAS	269	INTERPHASE	245
		HEROES OF THE LANCE	120/169			GRAVE HARDAGE	295	INDY (ARCADE)	195
		HOSTAGES	145/195			GRAND PRIX CIRCUIT	295	INDY (ADVENTURE)	245
		HILLSFAR	72/25			GUNSHIP	295	KNIGHT FORCE	225
		INDY (ARCADE)	115/169			INDY (ARCADE)	195	KICK OFF	245
		INTERNATIONAL SOCCER	95/145			INDY (ADVENTURE)	269	KICK OFF EXTRA TIME	149
		KICK OFF	140/195			KNIGHT FORCE	285	LES INCORRUPTIBLES	199
		LORDS OF CONQUEST	65/95			KING QUEST 4	295	LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
		L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195			LEISURE SUIT LARRY 3	365	MAUPTIT ISLAND	289
		LAST NINJA 2	125/145			MANIAC MANSION	289	MANIAC MANSION	269
		MINI PUT	65/95			MICROPROSE SOCCER	239	MICROPROSE SOCCER	239
		NEW ZEALAND STORY	95/145			NINJA WARRIOR	199	NORTH & SOUTH	245
		OPERATION THUNDERBOLT	99/149			MICRO SCRABBLE	265	OLIVER ET CIE	245
		OMEGA	72/60			MICROPROSE SOCCER	245	OPERATION THUNDERBOLT	195
		OIL IMPERIUM	195			NORTH & SOUTH	269	OIL IMPERIUM	195
		OPERATION WOLF	95/135			OLIVER ET COMPAGNIE	245	PICTIONARY	285
		POWER DRIFT	129/159			POPULOUS	245	POWER DRIFT	195
		P. H. M. PEGASUS	65/95			PC GLOBE	485	PIRATES	245
		PASSING SHOT	120/169			POPULOUS	295	POPULOUS	225
		POOL OF RADIANCE	72/69			ROMMEL	295	SCENERY POPULOUS	99
		POWER AT SEA	99/169			RICK DANGEROUS	255	RED STORM RISING	265
		RICK DANGEROUS	99/149			RACK EM	145	RICK DANGEROUS	245
		RACK EM	95/145			SHERMAN M4	245	SHERMAN M4	245
		ROBOCOP	95/135			SPACE ROGUE	345	SUPER WONDERBOY	195
		SPACE ROGUE	72/45			STARTREK 5	445	STORMLORD	195
		STRIDER	95/145			STARGLIDER 2	345	STRIDER	195
		STUNT CAR RACER	195/245			SIM CITY	245	SHUFFLEPUCK CAFE	195
		SHOOT EM UP CONST. KIT	195/245			SPACE QUEST 3	245	SHINOBİ	195
		SPEEDBALL	99/169			SERVE & VOLLEY	145	TWIN WORLD	245
		SERVE & VOLLEY	95/145			TEST DRIVE 2	245	TURBO OUT RUN	245
		SOCCER (MICROPROSE)	185/225			U.F.O.	345	TV SPORTS	245
		TUSKER	129/169			ULTIMA TRILOGY	390	WILD STREETS	245
		THE UNTOUCHABLE	95/145			ULTIMA 5	295	WATERLOO	289
		TEST DRIVE 2	71/99			VETTE	295	XENON 2	245
		T. K. D.	95/145			WALL STREET	295	ACTION SERVICE	99
		TEST DRIVE	89/149			WATERLOO	245	HOSTAGES	99
		ULTIMA TRILOGY	72/95			ZAC MAC KRACKEN (FRANCAIS)	245	L'ARCHE DU CPT BLOOD	99
		ULTIMA 5	325			UTILITAIRES ET LIBRAIRIE		MACADAM BUMPER	99
		WORLD TOUR GOLF	65/95			DISPONIBLES EN MAGASIN.		TOUS LES UTILITAIRES, LA LIBRAIRIE	
		3D POOL	99/149			(LISTE SUR DEMANDE)		ET LES EDUCATIFS, EN MAGASIN.	
								(LISTE SUR DEMANDE)	

JOUEZ LA D

toutes ca



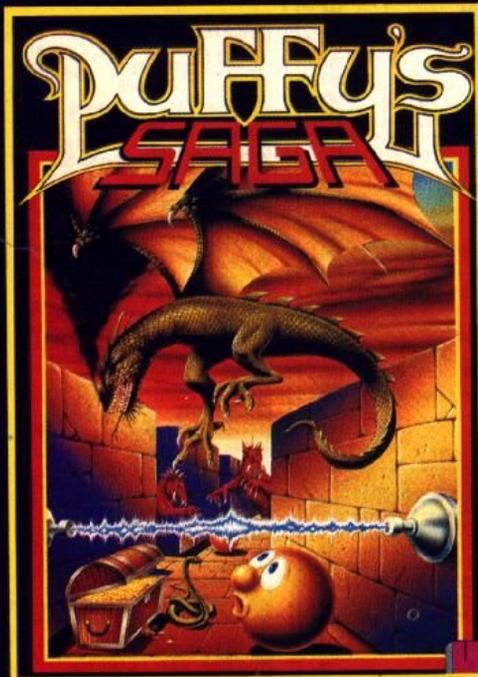
CATÉGORIE SHOOT'EM UP

Quitte à faire un shoot'em up, autant qu'il sorte de l'ordinaire. C'est ce que les programmeurs de ce jeu se sont dit, et croyez-moi, c'est réussi ! Devoir combattre des brosses à dent géantes n'est pas si fréquent, et encore je ne vous dis pas tout. En-dehors de cela, d'excellents graphismes, de bons bruitages (pour un ST) et une animation assez fluide. Tout cela pour vous dire que ce logiciel, plein de surprises, est une réussite sur tous les plans.

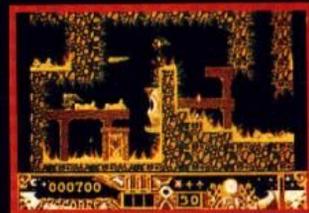
GEN 4



CATÉGORIE JEU D'ARCADE



La légende d'un enfant-roi, aux graphismes dignes d'un dessin animé



Micronews

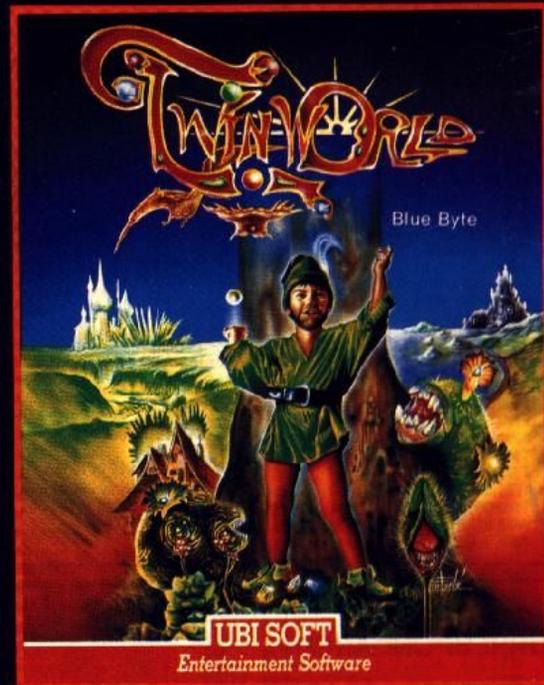


Pas le temps de s'ennuyer dans cette saga, vous comprendrez aisément qu'Ubi Soft tient en Puffy un jeu d'enfer, futur hit, et surtout, qui n'est pas près d'arrêter de tourner sur vos CPC.

En tout cas, le mien est d'ores et déjà squatté par deux petites boules de poils jaunes.

Matt MURDOCK

Amstrad 100 %



Le meilleur jeu de tableau sur Amiga.

Superbe ! Un petit chef-d'œuvre

Le graphisme est fantastique.

INTÉRÊT : 90 %

GENERATION 4



QUALITE

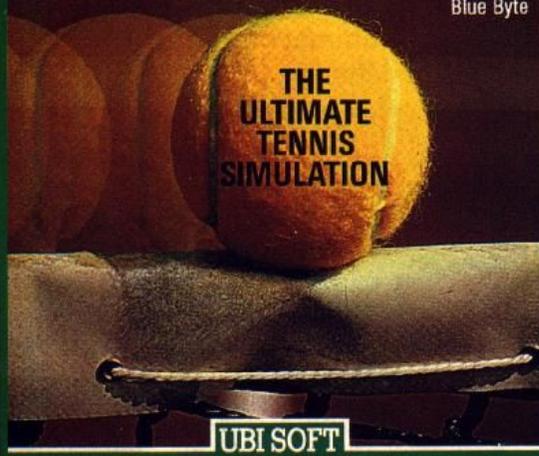
Categories

CATÉGORIE
SIMULATION
SPORTIVE



GREAT COURTS

Blue Byte



PLAYER1 2 2
PLAYER2 6 4

GREAT COURTS s'annonce comme la nouvelle référence en matière de simulation sportive sur CPC. Les graphismes et l'animation sont irréprochables. AMSTRAD 100 %

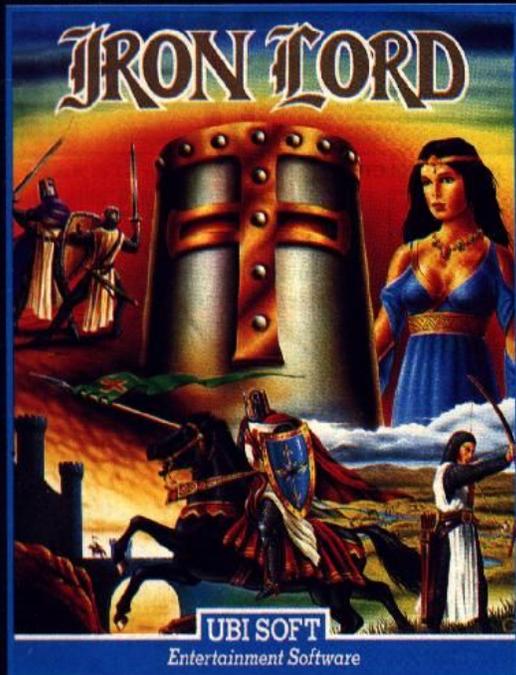
La meilleure simulation de tennis sur PC. AMSTRAD PC MAC

CATÉGORIE JEU DE ROLE

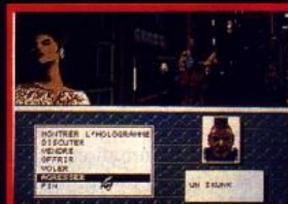
UNE GRANDE SAGA MÉDIÉVALE

Décidément, UBI SOFT fait fort pour la fin de l'année ! Nous avons pu voir IRON LORD, un jeu d'aventure médiéval à hurler tellement les écrans sont beaux, avec des épreuves en tout genre - du bras de fer, de l'épée, de l'arc (traités à l'intérieur des aventures comme de vraies simulations), du combat, animé en 3D et une partie de dés dans une taverne. STupéfiant !

TILT



UBI SOFT
Entertainment Software

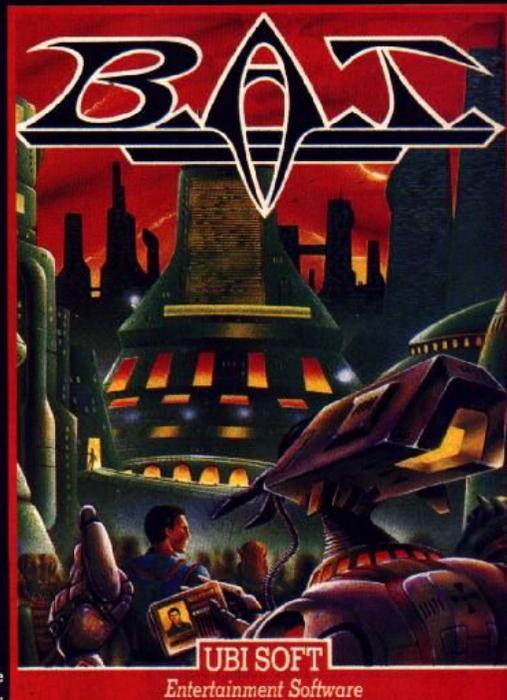


CATÉGORIE
AVENTURE

TILT : 17/20

Pour bien parler de ce soft très étrange, il m'aurait fallu employer un éventail exhaustif de qualificatifs, tels que génial, magnifique, merveilleux, etc. Je préfère parler d'un ou deux détails qui m'ont impressionné. La carte sonore vendue avec le soft est une véritable révolution à elle seule, tant la qualité de la musique et des sons obtenus est très supérieure à ce que ST pouvait faire de mieux. Le système de jeu permet en plus d'effectuer un nombre incroyable d'actions différentes. J'ai particulièrement apprécié le petit module de programmation qui permet d'éviter de faire 36 fois les mêmes gestes. Pour ce qui est du monde et du scénario de ce soft, là encore, c'est à la fois original et passionnant. Un soft qui ne peut que plaire.

GENERATION 4 N° 16



UBI SOFT
Entertainment Software



Harricana

Lancement simultané fin février 90 du rallye Harricana, et du soft du même nom développé chez Loriciel. En avant-première, Tilt a enquêté sur le projet, sa conception, sa programmation. En attendant le test de la version définitive...

L'idée naquit d'une discussion entre le célèbre pilote automobile René Metge et toute l'équipe de Loriciel. Harricana, le raid international de motoneige Québec/Canada qui s'élancera pour la première fois de Québec fin février 1990, risque bien de surplanter en difficulté et en intérêt le Paris/Dakar en personne ! 2 500 kilomètres de piste, douze étapes et des températures qui avoisinent les - 40 °, l'appel du Grand Nord sera le challenge de l'année 1990. Tout comme était né l'an passé le célèbre *Porsche Turbo Cup*, le logiciel *Harricana*, mijote depuis près d'un an au sein des ateliers de Loriciel. Tilt profite de l'événement pour vous offrir une avant-première poussée. Analyse du projet, suivi de la réalisation, premiers écrans et astuces de programmation, les secrets de la réussite avec toute l'équipe d'Harricana en micro-neige !

Le projet

À la base du projet, René Metge qui est, avec Nicolas Hulot, l'organisateur de ce rallye. Président

de la reconnaissance pour mettre en place les éléments du décor. Il faudra compter trois mois de programmation pour que s'achève le projet. Prévu sur ST, CPC, Amiga et PC, le logiciel est prévu pour fin février.

L'équipe

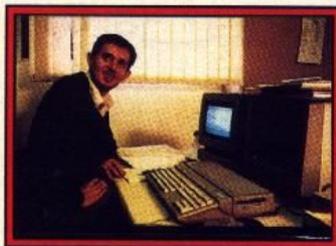
L'équipe qui travaille sur *Harricana* se compose de six personnes. A la tête du projet pour la programmation, Bernard Auré. A ses côtés, deux graphistes, Richard Martens et Yvan Gaidon et deux autres programmeurs, Jean-Pierre Vitulli pour les phases de présentation du soft et Olivier Richez qui s'occupe de la version CPC aidé de Bernard. Sans oublier bien sûr le célèbre Michel Winogradoff, musicien à l'orchestre du Splendid et responsable des bruitages et musiques de la presque totalité des programmes de Loriciel.

Une équipe soudée qui nous a dévoilé les ambitions du soft *Harricana* et quelques astuces employées pour la programmation.



Un sigle retravaillé et animé...

de Loriciel, Laurant Weill s'intéresse très vite à ce nouveau défi. Il obtient les droits d'exploitation de l'épreuve et met au point, en outre, le logiciel qui permettra de tenir à jour le classement des équipes durant la course. Le logiciel *Harricana* est, quant à lui, mis en chantier sur des bases réelles, la reconnaissance même du parcours entre Montréal et Radisson, à l'extrême nord du Canada. René Metge aide à la conception du pilotage et les graphistes travaillent sur la vidéo filmée au



Bernard Auré, chef de projet.

Le scénario

Le soft colle au mieux à la réalité de la course. Vingt concurrents vont s'élancer sur les pistes enneigées. Le but de l'aventure, mener à bien les douze étapes proposées sachant que tout joueur classé en dernière position sur une étape sera définitivement exclu de la partie. A côté du scénario, Bernard Auré nous a décrit l'orientation que va prendre l'aventure sur vos écrans. Il ne s'agit en aucun cas de retrouver ici un pilotage à

la *Porsche Turbo Cup*. Pas de boîte de vitesses, pas de bord de pistes à éviter... En revanche, pour chaque étape, il s'agira de tracer son chemin sans se perdre dans l'immensité des plaines canadiennes à l'aide d'une carte quadrillée et coordonnée. Le territoire de chaque épreuve permet au pilote de rouler dans toutes les directions pourvu qu'il avance. Une sortie à gauche de la carte remplace par exemple votre motoneige sur la droite du territoire à la même distance du point d'arrivée. Il n'est heureusement pas possible de faire marche arrière, et donc impossible de tourner en rond. La stratégie est intéressante. Il faut prendre des points de repère, tenir compte, sans

elle fonctionne, il s'agira, sans aucun doute, d'un atout passionnant. Pour contrer le pilotage peut être monotone d'une motoneige (comparé à celui d'une Porsche...) l'équipe a enfin adossé au scénario un aspect ludique/comique : « j'ai tout de suite pensé aux Fous du volant, cette série TV qui avait pour héros Satanas et Diabolo, la belle Pénélope ou le professeur Maboulette... » avoue Bernard Auré ! résultat, six des dix-neuf participants maniés par l'ordinateur seront des personnages de caractère. Le Maladroit aura tendance à courir derrière sa « bécane », le Brutal à vous pousser contre un arbre, les Jumeaux Tricheurs à user de ruses ignobles pour vous



On développe la version PC en mode CGA avant de travailler sur ST et Amiga.



Différents ciels des versions 16 bits.

celle des concurrents qui vous précèdent ou vous suivent, et bien sûr, rouler « à fond les ballons » en évitant les obstacles... Trouaille géniale, les concepteurs du soft ont incorporé à votre tableau de bord une option « magnétoscope ». Cela vous permettra à tout moment de remonter le temps, de revenir sur vos pas (vous et vos concurrents bien sûr) afin d'essayer un nouveau passage et donc de rattraper les erreurs de pilotage. Nous n'avons pas essayé cette option mais, si

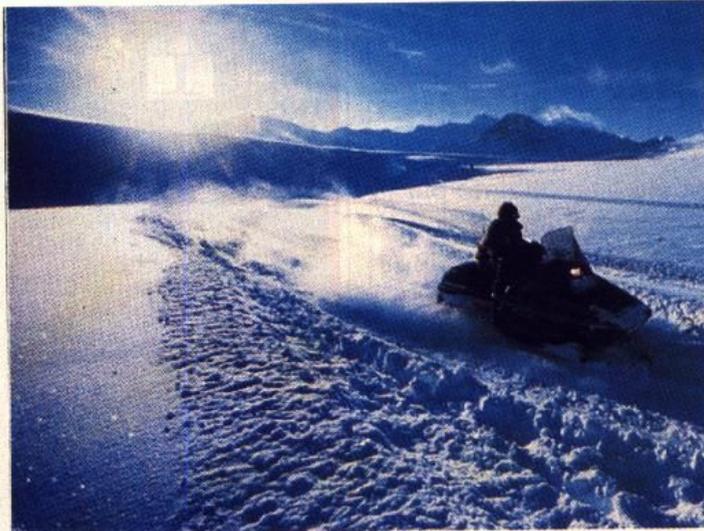
vaincre, etc. Ajoutez à cela des personnages animés style BD pour donner le départ de chaque épreuve ou valider les arrivées, le soft semble mêler avec aisance humour, ludisme et pilotage.

Le graphisme

Harricana tire ses décors de la vidéo filmée lors de la reconnaissance de l'épreuve réelle. « Il fal-



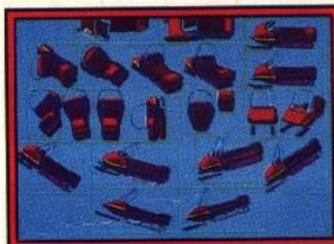
lait ensuite coller au mieux à la réalité tout en respectant les possibilités de chaque machine, de l'Amiga au CPC » note Bernard Auré. Là encore, deux aspects se mêlent dans l'aventure : réelle pour le dessin des paysages, comique pour les départs, les arrivées et les « bouilles » des six personnages cités plus haut. Bernard Auré a préféré travailler tout d'abord sur la version PC. « Il est plus facile de penser les décors en CGA quatre couleurs pour ensuite les retravailler pour 16 bits. » Les écrans que nous vous présentons sont donc issus de la version PC. Les planches de travail montrent en revanche l'adaptation 16 bits des décors et des sprites. Graphiquement, l'équipe de Loriciel use, ici, de toutes les techniques connues pour gagner un maximum de taille mémoire. Sur une palette de 16 couleurs (version 16 bits, ST et Amiga), les sprites n'utilisent que 8 couleurs ce qui offre un gain d'octets appréciable. De même, lorsqu'une moto s'éloigne vers le fond de l'écran, elle n'utilise bientôt que quatre, puis deux couleurs. « C'est une technique très utilisée. Tout d'abord, les sprites bloquent moins de place mémoire et cela correspond en plus à la vision réelle : l'œil humain discerne de moins en moins de couleurs au fur et à mesure que l'objet qu'il observe s'éloigne. Cette technique est donc pratique et... réaliste ! Nous utilisons, ici, huit grossissements, ce qui divise par quatre l'encombrement mémoire... » Autre ruse de programmeur averti, *Harricana* utilise le mode « deux écrans ».



Photos Figaro Magazine

Alors que sur *West Phaser*, par exemple, le déplacement de chaque sprite était traité individuellement, *Harricana* alterne à toute vitesse deux écrans, un peu à la manière du défilement des images au cinéma. Chaque nouvel écran est redessiné et prend en compte les mouvements de tous les sprites. Un gain de place considérable vu le nombre d'objets en déplacement ! Toutes ces techniques permettront à *Harricana* quelques

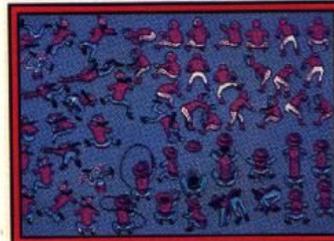
« plus » graphiques, surtout pour les versions 16 bits. Un hélico crèvera les ciels ST et Amiga et surtout



La motoneige avant l'animation.



Éléments de décor sous Cyber Paint.



A priori, le jeu devrait dépoter !

apparaîtront sur votre tableau de bord les têtes « BD » des personnages qui vous précèdent ou vous suivent, un rétroviseur en quelque sorte, très utile pour reconnaître sur l'arrière la venue de Papi Fada, et agir en conséquence !

Musique et bruitages

Indispensables pour l'ambiance et le réalisme de la course, les bruitages font partie intégrante de la programmation d'un soft ludique. Bernard Auré travaille en parfaite harmonie avec le génie du décibel Loriciel, Michel Winogradoff. Le premier pour la technique, le second pour la musique !

« La musique, c'est encore et toujours un problème de mémoire. Pour *Harricana*, j'ai utilisé mon

système personnel, un programme mis au point sur *Porsche Turbo Cup* : j'enregistre dans un premier temps des notes de bases et des échantillons qui sont stockés dans un fichier ; ensuite, un sous-programme de mon cru appelle les notes au moment voulu. Cette technique utilise moins de mémoire que celle qui consiste à une digitalisation de l'intégralité d'un morceau. » Concrètement, on passe de 600 Ko à 100 Ko pour une minute de musique. Merci Bernard ! A l'autre bout de la chaîne, côté « terrain » si l'on peut dire, Michel est le responsable du contenu musical. Lorsqu'il ne répète pas avec l'orchestre du Splendid, Michel balade son magnéto. « C'est mon côté Tintin Reporter ! Sur les circuits pour glaner les bruitages de *Turbo Cup*, dans les fêtes foraines pour l'ambiance de *Crazy Shot*. J'enregistre des bruitages que j'échantillonne ensuite. » Pour *Harricana*, Michel part aux sports d'hiver rencontrer les motoneiges ! Pour la musique, tout se passe dans son Home Studio, MAO oblige. Pour les amateurs, Michel utilise un Synthé DX 7, un sampler Akai et le Notator comme sequencer. Ce qu'il pense de son job au sein de Loriciel ? « La musique arrive toujours en bout de chaîne. Je travaille dans un enclos, un nombre d'octets bien précis pour m'exprimer librement. C'est dur... mais c'est aussi passionnant ! Il faut aller à l'essentiel, c'est un très bon exercice de style... Sur CPC en revanche, c'est moi qui programme en basic et ça m'amuse tout autant. »



Michel Winogradoff, le musicien.

Deux disquettes double face, deux mégas de donnée, un an de réflexion pour trois mois de programmation, *Harricana* sortira fin février, alors que prendront le départ les concurrents du « vrai » rallye ! Si le soft est à la hauteur de ses ambitions, heureux qui pourra courir au chaud, loin des grêlons de la baie d'Hudson !

Olivier Hautefeuille



La moto s'éloigne et utilise de moins en moins de couleurs. Gain de place !

Midwinter

Ce jeu débute par une catastrophe tout à fait concevable : la Terre, déjà bien atteinte par la pollution, reçoit une météorite qui dérègle son climat. Serez-vous capable de sauver le monde ?

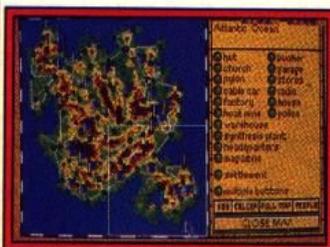
L'action de *Midwinter* se passe dans le monde des années 2010-2020. Le réchauffement de la planète y est une bien cruelle réalité. La navrante inconscience des stupides primates que nous sommes fait son œuvre (il n'y a que nous qui pensons que notre intelligence est supérieure !). La pollution de notre atmosphère est

soleil. Les conséquences climatiques d'un bouleversement sont plus qu'alarmantes. Un refroidissement généralisé du monde est enclenché. Pour corser les choses, un tremblement de terre en Amérique centrale provoque une série d'explosions volcaniques qui envinent la situation. La température de la

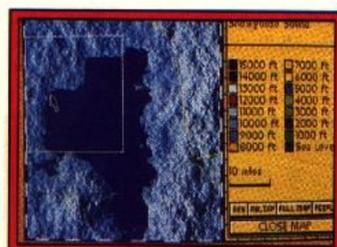


Graphismes vectoriels en 3D surfaces pleines.

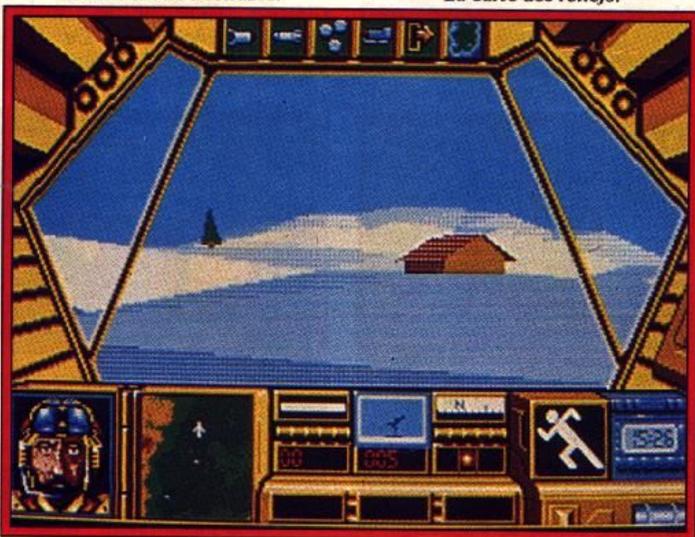
Unit, devenir réalité sur notre bonne vieille Terre ! C'est ce qui rend le scénario de *Midwinter* encore plus intéressant. D'ailleurs on peut vérifier ce souci d'authenticité et de vraisemblance du jeu jusque dans les moindres détails. La partie de l'histoire de *Midwinter* qui nous intéresse relate le succès d'un groupe de pionniers héroïques. Ils ont réussi, non sans peine, à rendre une île habitable. En effet, un ingénieux système de réchauffement de l'île en fait un havre salubre au beau milieu de cet enfer de glace qu'est devenu la Terre. Un beau jour, les habitants se rendent compte que la partie sur de l'île ne donne plus signe de vie. A première vue, des envahisseurs tentent, semble-t-il,



La dernière île habitable.

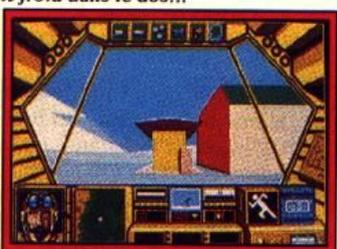


La carte des reliefs.



Un avenir proche qui fait froid dans le dos...

irréversible. Les grands de ce monde tentent de résoudre le problème de l'élévation du niveau de la mer. C'est alors que survient une catastrophe dont l'ampleur affecte l'ensemble de la planète. Une gigantesque météorite percute la Terre, au niveau de la jungle de Birmanie. L'explosion développe une puissance comparable à une bombe atomique de 10 000 mégatonnes. Les débris et autres résidus projetés dans l'atmosphère terrestre privent la planète des rayons du



A bord du véhicule des neiges.

nète chute de vingt-cinq degrés ! Ce tableau apocalyptique qui vous est décrit peut, selon les experts de la Climatic Research

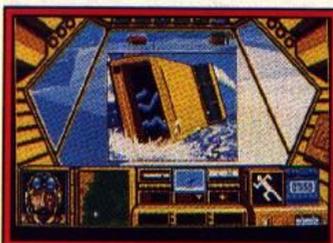


Vous êtes John Stark, le héros.



Votre état de santé.

points stratégiques du système de réchauffement de l'île et repousser l'envahisseur. Le chef que vous êtes doit recruter, au maximum, trente-deux personnages susceptibles de vous aider dans votre tâche. Des plans et des cartes (avec option zoom) vous permettent d'évaluer la situation en permanence. Les séquences d'action sont servies par des graphismes vectoriels en 3D, surfaces pleines. Il s'agit principalement de trois modes de déplacement : le ski, le buggy des neiges et le deltaplane. Microprose affirme que tout le système de jeu est conçu pour donner au jeu, à la fois, une grande profondeur et une convivialité exceptionnelle. La préversion de *Midwinter* n'est, hélas, pas jouable ce qui nous interdit la moindre appréciation. Sa sortie est prévue sur ST (fin février), Amiga (fin mars) et PC (avril). Dany Boolack



Un verre ça va, trois verres...



Vous êtes sur vos skis.

de se l'appropriier. Ce jeu inclassable allie étroitement stratégie, aventure et action. Vous avez pour mission de protéger les

Loom

Loom est un jeu enchanteur puisque les sorts en sont le principal ressort. L'innovation, ce sont les charmes : des musiquettes qu'il faut découvrir et savoir réutiliser à bon escient.

En matière de systèmes de jeu dans le domaine de l'aventure, les innovations réellement surprenantes sont assez rares. Actuellement, nous en sommes aux jeux d'aventure graphiques, animés et gérés par la souris tels que *Les Voyageurs du temps*, *Déjà Vu* ou *Indiana Jones* (système d'icônes ou commandes). C'est un bref raccourci mais il nous permet de mesurer l'évolution du genre qui, à l'évidence, adopte de plus en plus des techniques cinématographiques. *Loom*, le prochain titre de Lucasfilm Games en est un exemple parfait. De plus, il pose une nouvelle pierre dans l'évolution du système de jeu.

A l'instar, des précédentes aventures de Lucasfilm, *Loom* est un jeu entièrement graphique, animé, et en 3D. C'est son interface de communication qui nous

magiques. Ainsi, Bobbin, le héros de *Loom*, agit et influence le monde qui l'entoure par l'intermédiaire de la magie. Oui, vous avez bien lu, l'unique geste réellement interactif du joueur est lancement de sorts !

Brian Moriarty, chef de projet de *Loom* et ex-scénariste d'Infocom (*Wishbringer*, *Beyond Zork*) s'explique : « Il y a tellement d'actions banales dans les jeux de fantasy. On passe beaucoup de temps à faire des inventaires, à



Une cité fantasmagorique.

jongler avec des statistiques et à résoudre les ambiguïtés de l'interface de communication. Ce que les joueurs de Fantasy aiment réellement, c'est le pouvoir. Ils veulent évoluer sans crainte à travers des paysages vastes et exotiques, jeter des sorts sur des objets et observer ce qui se passe. C'est la raison pour laquelle j'ai

divisé l'interface *Loom* en trois opérations uniquement : aller d'un endroit à un autre, choisir des objets et jeter ses sorts. »

Loom se déroule à une époque révolue : l'âge des grandes guildes. Bobbin, le héros, appartient à la puissante guildes des tisserands, personnages dotés de pouvoirs magiques. L'histoire débute tristement, les anciens de la guildes ont mystérieusement disparu, enlevés par une force occulte et maléfique. Seul rescapé



Pont-levis sur douves enflammées.

de ce méfait, Bobbin doit retrouver les anciens. Mais cela n'est possible qu'en brisant l'enchantelement qui les retient prisonniers. Bobbin doit donc affronter cette force du Mal qui, de surcroît, met l'univers en danger.

Hormis l'exploration du monde de *Loom*, l'apprentissage des sorts est l'activité clé de l'aven-



Des plans venus du cinéma.

ture. Par exemple, quand Bobbin est en présence de magie, sa baguette brille et résonne. Supposons que Bobbin découvre un morceau de tissu du couleur verte. Un cliquage sur le tapis déclenche quatre notes musicales. Si le joueur répète ces quatre notes sur la baguette, il colore, en vert, une nappe blanche par exemple ! De même, le chant des chouettes permet de voir dans le noir. Voilà de quoi affiser la curiosité des aventuriers les plus bla-



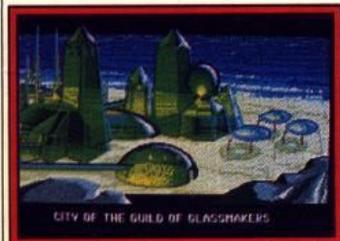
Contre-plongée sur embarcadère.



Vue plongeante sur la cité.

sés. Mais il faudra attendre la sortie du soft, fin janvier ou début février pour en savoir plus. D'ici là, jetez un coup d'œil sur les photos d'écrans, elles se suffisent à elles-mêmes. La sortie prévue (en français) sur PC précédera de peu, celle des versions ST et Amiga.

Dany Boolauck



La guilde des verriers.



Des foyers dans la nuit.

intéresse plus particulièrement. Il ne nécessite aucune entrée de textes, ni de cliquages sur des commandes. Le joueur utilise en tout et pour tout UNE seule icône ! Cette dernière représente une baguette magique divisée en huit segments qui correspondent, chacun à une note de musique. Correctement associées, elles deviennent de puissantes formules



Loom, un jeu dans lequel la musique sert de guide.



Une grotte lumineuse.



Beaux graphismes sur PC.

Killing Game Show

Gladiateur des temps futurs, vous divertissez les spectateurs au risque de votre vie, mêlant stratégie, action à haute dose et suspense !

L'action se passe hors de notre système solaire, autour d'une étoile inconnue. Les planètes habitées qui y gravitent ne connaissent plus la violence. Est-ce pour cette raison que l'émission de télévision interplanétaire *The Killing Game Show* existe ? Toujours est-il que cette distraction, mortelle pour les participants, bat tous les records d'audience. Les concurrents sélectionnés par chaque planète doivent déjouer le système de défense des planètes adverses. Chaque système de défense est placé à l'intérieur d'une immense arène cylindrique qui se remplit lentement d'eau. Placé à la base du cylindre, le joueur doit en atteindre le sommet tout en déjouant les pièges vi-



Version montrée au PCS.



Version actualisée.



Il faut ramasser les clés.



Tirez dans la boule ! (PCS)



Attention, l'eau monte...

cieusement placés sur son parcours. En cas de réussite, vous avez accès au cylindre suivant et ainsi de suite jusqu'à la victoire finale qui vient au bout du seizième cylindre. Des armes diverses et des clés sont disséminées dans les différents niveaux du cylindre. Chaque plate-forme comporte un puzzle-piège. Par exemple, au

premier niveau, (autrement dit au premier cylindre), le robot débute sur une plate-forme placée à quelques mètres de l'eau. Un chronomètre se déclenche automatiquement et l'eau commence à monter ! Votre première réaction : vous emparer d'un objet vital le *water freezer* qui a la faculté de stopper la progression de l'eau. Pour l'activer, il suffit de maintenir appuyé le bouton du joystick. Las ! Des aliens se mettent à vous attaquer. Il faut les

éliminer très vite sans quoi l'eau se met à monter (forcément puisque vous désactivez le *water freezer* en actionnant le bouton de tir). Vieux n'est-ce pas ? Et ce n'est pas fini : une fois les aliens éliminés, il faut détruire le champ de force puis briser le mur qui vous barrent l'accès à la plate-forme suivante. Pour ce faire, quelques tirs sur un énorme bouton placé en hauteur neutralisent le champ de force (l'eau monte encore). En prenant la clé (celle qui brise le



Une chenille agressive vous attaque.



Un niveau supérieur.

mur), vous abandonnez automatiquement le *water freezer* ! A partir de là, la vitesse seule peut vous sauver la vie car plus rien n'arrête l'eau ! Placez la clé dans la serrure et grimpez le long du mur vers la plate-forme suivante. Rappelons que tout ce que nous venons de vous décrire ne concerne que la première des dix plates-formes (environ) du premier cylindre ! De la stratégie, de l'action à haute dose et du suspense. Ça promet !

Très avares de leurs préversions, les concepteurs de *Psygnosis* ne nous ont présenté que deux échantillons du même niveau. Ces deux étapes permettent de mesurer l'évolution que peut subir un jeu avant de parvenir au stade final. Il vous faut attendre au moins jusqu'au mois de février pour vaincre les cylindres de *Killing Game Show*. Comme toujours, rappelons que le programme peut subir des modifications notables et des améliorations importantes avant sa commercialisation. Cette dernière est prévue sur *Atari ST*, *Commodore*, et *Amiga*.

Dany Boolauck



Killing Game Show, un jeu spectacle périlleux.

APRES VIDI ST ET VIDI AMIGA

VIDI PC

1950F.HT
A PARTIR DE

LE DIGITALISEUR VIDEO TEMPS REEL POUR
NUMERISER UNE IMAGE PROVENANT DE VOTRE TV,
MAGNETOSCOPE, CAMESCOPE OU CAMERA...



VIDI PC

- ◆ Résolution 320 x 200
- ◆ 16 niveaux de gris
- ◆ Numérisation temps réel

1950F.HT*

VIDI PC +

- ◆ Résolution 640 x 200
- ◆ 16 niveaux de gris
- ◆ Numérisation temps réel

**PROMOTION DE LANCEMENT
LIVRÉ AVEC ZZ-LAZY PAINT
POUR 2950F.HT***

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES :

- ▶ Réglage : de la luminosité (16 niveaux), du contraste (16 niveaux)
Réglage du nombre de niveaux de gris (2, 4, 8 ou 16) et du positionnement horizontal et vertical de l'image.
Capacité de filtrage de l'image.
- ▶ Formats de fichiers :
 - VID : format de sauvegarde de VIDI PC (décrit dans la documentation)
 - TIF : format d'image TIFF (Microsoft/Aldus)
 - IMG : format d'image GEM (Digital Research)Les formats TIFF et IMG permettent de récupérer les images digitalisées dans des logiciels de PAO tels que **Ventura Publisher, Page Maker, etc.**, ainsi que dans des logiciels de dessin tels que **Deluxe Paint II, Pc PaintBrush, etc...**
- ▶ Configuration minimum :
Ordinateur **IBM PC, XT, AT** ou 100% compatible.
256 Ko de mémoire centrale.
Carte graphique Hercules, CGA ou EGA (ou PC1512 Monochrome)
Imprimante compatible EPSON.

* Prix Public conseillé. Les marques citées sont des marques déposées.

*la technologie à
échelle humaine*

HUMAN TECHNOLOGIES
87, rue de Billancourt 92100 Boulogne
Tel. 46.04.88.71 Fax : 46.04.82.24





Les graphismes de Fred mettent immédiatement dans l'ambiance.

Fred

Transformé en avorton par un nain jaloux, vous affrontez mille dangers pour retrouver votre prestance d'antan et le cœur de votre dulcinée.

Une petite histoire à l'eau de rose teintée d'un humour bon enfant. Voilà ce qu'est le scénario de *Fred*, un jeu d'arcade/aventure signé Ubi Soft. Le héros nommé Fred, bien entendu, est l'archétype même du chevalier sans peur et sans reproche. Comme dans tout bon récit du Moyen Age, son cœur appartient à une gentille et belle damoiselle. L'amour qu'il lui porte est tel que

du beau physique de Fred, Ultimor le transforme en vilain petit moche. Et toc ! La belle effrayée par l'aspect répugnant de Fred le fuit sans délicatesse. L'ingrate pimbêche trouve un réconfort salvateur dans bras plus avenants. Toutes les mêmes (on ne le dira jamais assez !).

Après avoir atteint les profondeurs ultimes de la déchéance, Fred parvient tout de même à se

conquérir sa dulcinée. Une longue quête l'attend car il doit retrouver le sorcier nain pour réduire à néant les effets de la malédiction. Armé de couteaux et d'un glaive, il devra traverser des contrées, plus hostiles les unes que les autres. A l'écran, cette « promenade » se traduit par un parcours de plus de cinquante ta-



Des gardes à combattre.

buissons. Vous devez également tenir compte de ces changements de plans quand il s'agit de fuir ou d'attaquer un ennemi.

Pour passer d'un niveau à l'autre Fred doit d'abord suivre un drôle de petit guide, récupérer des objets qui lui donnent accès à des passages à travers une clairière, par exemple. La préversion en



Dans les caves du château.



Une atmosphère inquiétante...



Au deuxième niveau.



Un mauvais coup !

Tristan et Yseult, à côté, c'est un feu de paille ! Remarquez, ici l'histoire ne nous précise pas si l'aimée rend à Fred son brûlant amour.

Rencontrez un être beau, fort et surtout séduisant déplaît à certains. Ultimor, un nain hideux fort antipathique, ne supporte pas de voir un tel bonheur. Il en crèverait presque de jalousie, c'est de vous dire ! Doté de pouvoirs magiques, l'infâme nabot décide d'intervenir pour assouvir on ne sait quel instinct pervers. Envieux

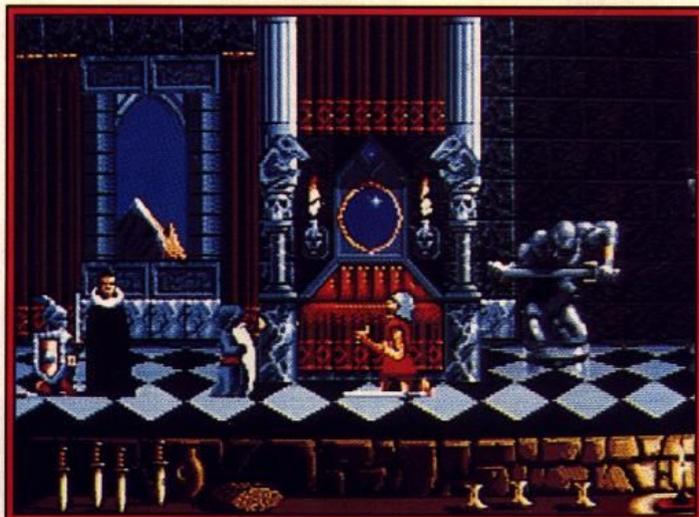


Vous êtes mort...



Suivez le guide.

ressaisir et entreprend de se sortir de ce mauvais pas. Il veut briser l'envoûtement qui le maintient dans ce pitoyable état et re-



La dernière salle du château est pleine de monde.

bleaux différents. Au fil du scrolling horizontal, vous découvrez de multiples ennemis (environ une centaine). Lutins, magiciens, nains, araignées, monstres volants et autres joyeux compagnons du même acabit. Huit manipulations cabalistiques sur votre joystick permettent à Fred de sauter, se baisser, faire des roulés-boulés, etc. Autre particularité du jeu : La possibilité de se déplacer sur trois plans différents. Ainsi, on voit Fred passer devant ou derrière des rochers, un arbre ou des

notre possession nous a permis d'apprécier les graphismes riches en couleurs. L'aspect « cartoon » est bien rendu par la forte dose d'humour du jeu. Il ne nous reste plus qu'à attendre la sortie de *Fred*, annoncée pour fin janvier, afin de le tester correctement. Entretemps, les programmeurs peaufinent et entreprennent les dernières améliorations que doit subir le jeu. *Fred* est prévu sur Atari ST, Commodore, Amiga et IBM PC et compatibles.

Dany Boolauck

PINBALL MAGIC



ECRANS AMIGA



149 F K7 / 199 F DISK *
*La nouvelle
Génération de Flipper*



3615
LORI

12
TABLEAUX
HALLUCINANTS!



81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
TEL. 47 52 18 18 - TELEX 631 748 F

POUR ATARI ST, AMIGA, PC, CPC

NOUVEAU CATALOGUE sur simple demande contre 2 timbres à 2,30 F.

Thalion veut faire la loi

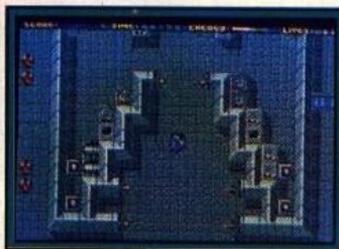
A peine née, la société allemande Thalion Software produit des jeux comme une grande et talonne des concurrentes plus aguerries.

Temps maussade lors de notre visite chez Thalion Software, à Gütersloh (R.F.A.). C'est dans cette petite ville allemande au cadre cosu et bien tranquille que les programmeurs et graphistes de cette nouvelle société tapotent sur leurs claviers. La récente histoire de Thalion Software commence chez Grand Slam, dirigé par Stephen Hall. Cette compagnie anglaise connue pour des produits tels que *Pacmania* tente de trouver ses marques depuis quelques mois et surtout du nouveau sang. Elle cherche, par ce biais, à étoffer son catalogue qui est relativement modeste. Or, voilà qu'Ariola, une société de distribution allemande, remarque deux jeunes programmeurs : Hoelger Flötman, un transfuge de Rainbow Arts et Erik Simon, un étudiant passionné par l'infor-

matique. Après quelques tractations infructueuses, Ariola prend contact avec Grand Slam qui accepte de devenir le partenaire fondateur de la Thalion Software. Petit à petit, Flötman constitue une équipe de programmeurs. A l'instar des anciens membres du groupe pirate Ackerlight, quelques membres de l'équipe Thalion sont des ex-pirates qui ont interrompu leurs activités illicites pour se lancer dans une entreprise plus créative. C'est un exemple qu'on aimerait plus souvent voir dans la micro ludique. Le principal souci de Thalion : faire des jeux de qualité (on s'en doutait) et rester éclectique dans ses créations (nous le verrons par la suite). Perfection et exploit technique, voilà ce qui prime dans l'esprit des programmeurs que je rencontre. C'est à

qui veut donner à son jeu un scrolling plus fluide, plus de couleurs, plus de rapidité que celui de son voisin ! Cet esprit de compétition leur réussit relativement bien. Je ne vous présente pas *Chambers of Shaolin*, la simulation de kung-fu, ni *Seven Gates of Jambala* (un jeu à la Mario bros). Ces deux titres sont déjà disponible sur le marché sur C 64, ST et Amiga. Trois jeux ont retenu mon attention. Commençons par *Leavin' Teramis*, un shoot'em up doté

mestre 1990 sur ST, Amiga et PC. Terminons par *No Second Prize*, un jeu d'action en graphismes vectoriels, surfaces pleines. Vous y dirigez un vaisseau dans une course effrénée. Il est annoncé comme étant le jeu le plus rapide sur 16 bits. Personnellement, je le trouve très beau graphiquement et c'est sûrement le plus fluide des jeux en graphismes vectoriels. Mais *Interphase* reste tout de même le plus rapide. Pour l'instant, car Chris Jungen, le pro-



Un scrolling vertical...

d'un scrolling vertical. Vous y dirigez un personnage à travers huit niveaux. Une vue aérienne permet de suivre les évolutions du personnage ainsi que ceux des monstres à travers un labyrinthe futuriste. La fluidité du scrolling sera, paraît-il, ce qu'on peut faire de mieux sur 16 bits ! *Teramis* sera disponible à partir de janvier sur C 64, Amiga et ST. *Dragonflight* le jeu de rôle tant attendu, a pris beaucoup de retard. Il y est question de retrouver les dragons bannis par des personnages malveillants. Vous dirigez quatre personnages à travers le plus gigantesque jeu de rôle (semble-t-il) de la micro ! Les combats sont représentés par des séquences animées. Sortie prévue deuxième tri-



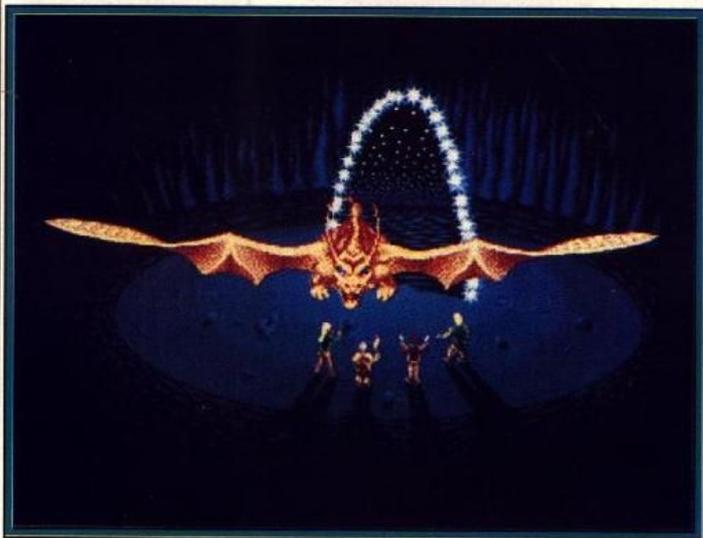
... pour Leavin' Teramis (ST).



No Second Prize (ST).

grammeur de *No Second Prize*, a bien l'intention de le rendre encore plus rapide ! Sortie prévue en automne 90 sur ST, Amiga et PC. Voilà donc ce que nous réserve Thalion Software qui démarre réellement son offensive commerciale en 1990. On leur souhaite bonne chance.

Dany Boolauck



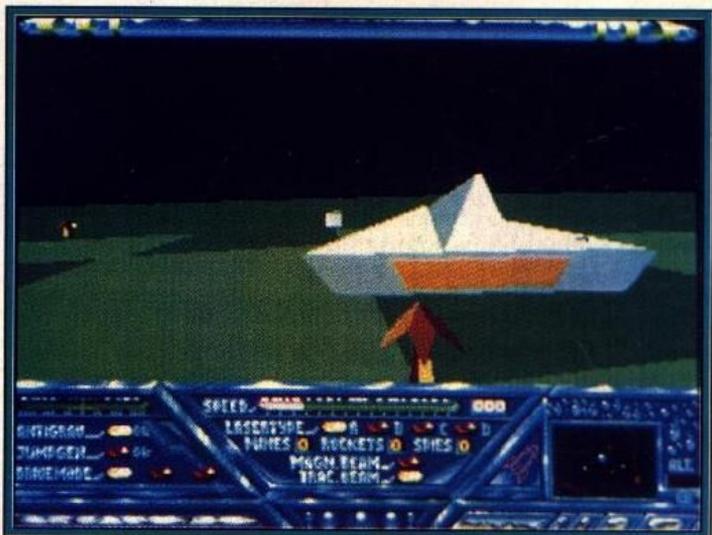
Dragonflight, un jeu de rôle gigantesque !



L'équipe de Thalion Software.



Dragonflight.



Une course effrénée dans No Second Prize.



MICROMANIA

SPECIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA

+ DE 10 000 LOGICIELS A DES PRIX DELIRANTS !

AMSTRAD CASSETTE/DISQUETTE

Exemple :

Action Service	ND/149 F	ND/99 F
Barbarian 2	99/149 F	59/99 F
Butcher Hill	99/149 F	59/99 F
Charlie Chaplin	99 F/ND	59 F/ND
Double Détente	ND/149 F	ND/99 F
Echelon	99 F/ND	59 F/ND
Elevator Action	99 F/ND	59 F/ND
Eliminator	99/149 F	59/99 F
Forgotten Worlds	99/149 F	59/99 F
Galaxy Force	99/149 F	59/99 F
Galvan	99 F/ND	59 F/ND
Games Summer	99 F/ND	59 F/ND
Hate	99/149 F	59/99 F
Heat Wave	99/149 F	59/99 F
Imagine Arcade Hits	129/179 F	59/99 F
La Compil Ocean	99/149 F	59/99 F
Legend of Kage	99 F/ND	59 F/ND
Moonwalker	99/149 F	59/99 F
Obliterator	99 F/ND	59 F/ND
Operation Wolf	ND/149 F	ND/99 F
Powerdrift	99/149 F	59/99 F
Run the Gauntlet	99/149 F	59/99 F
Renegade 3	99/149 F	59/99 F
Stiffip	99 F/ND	59 F/ND
Super Scramble	ND/149 F	ND/99 F
Toobin	ND/149 F	ND/99 F
Total Eclipse	99 F/ND	59 F/ND
Wec Le Mans	99/149 F	59/99 F
... etc		

AMIGA. Exemple :

Barbarian 2	199 F	99 F
Castle Warrior	199 F	99 F
Cybernoïd 2	249 F	99 F
Dragon Ninja	199 F	99 F
Forgotten Worlds	199 F	99 F
Galaxy Force	249 F	99 F
Games Summer	199 F	99 F
Last Duel	199 F	99 F
Moonwalker	199 F	99 F
Paperboy	199 F	99 F
Passing Shot	199 F	99 F
Predator	249 F	99 F
Renegade	199 F	99 F
Robocop	199 F	99 F
Slayer	199 F	99 F
Stormlord	199 F	99 F
Switchblade	199 F	99 F
The Story so Far 1	199 F	99 F
The Story so Far 3	199 F	99 F
Tiger Road	199 F	99 F
Vigilante	199 F	99 F
Voyager	199 F	99 F
War in Middle Earth	249 F	149 F
... etc		

PC COMPATIBLE

Exemple :

Aaargh	249 F	99 F
Bad Cat	199 F	99 F
Charlie Chaplin	199 F	99 F
Dark Side	249 F	99 F
Carrier Command	349 F	149 F
Journey	249 F	149 F
Moon Walker	199 F	99 F
Mystery of Mummy	249 F	149 F
Nebulus	199 F	99 F
Paperboy	199 F	99 F
Permis de tuer	249 F	99 F
Shogun	249 F	149 F
Skate or die	249 F	99 F
Solomons Key	199 F	99 F
Streetfighter	199 F	99 F
Street Sport Soccer	199 F	99 F
Super Ski	249 F	149 F
War in Middle	249 F	99 F
...etc		

ATARI ST. Exemple :

Barbarian	199 F	99 F
Bio Challenge	249 F	149 F
Bionic Commando	199 F	99 F
California Games	199 F	99 F
Castle Warrior	249 F	149 F
Chicago 30	199 F	99 F
Cosmic Pirates	249 F	99 F
Custodian	249 F	99 F
Double Détente	199 F	99 F
Forgotten Worlds	199 F	99 F
Galaxy Force	199 F	99 F
Games Summer	199 F	99 F
Games Winter	199 F	99 F
Led Storm	199 F	99 F
Moonwalker	199 F	99 F
Operation Wolf	199 F	99 F
Passing Shot	199 F	99 F
Powerdrift	249 F	149 F
Premier Coll.2	299 F	149 F
Renegade	199 F	99 F
Road Blaster	199 F	99 F
Robocop	199 F	99 F
Run the Gauntlet	199 F	99 F
Sevengates	249 F	149 F
Steel	199 F	99 F
Stormlord	199 F	99 F
Super Scramble	199 F	99 F
The Deep	199 F	99 F
Thunderblade	199 F	99 F
Tiger Road	199 F	99 F
Toobin	199 F	99 F
Voyager	199 F	99 F
W. CL. Leaderboard	199 F	99 F
... etc		

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD DANS LES MAGASINS MICROMANIA

Ne manquez pas l'événement

MICROMANIA
au FORUM DES HALLES
LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE

GENIAL

spécialisé en logiciels de jeux.
135 M² DE JEUX pour AMSTRAD,
ATARI ST, AMIGA, SEGA,
PC Compatibles, Thomson...

FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

PRINTEMPS HAUSSMANN

64, bd Haussmann
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

**RAYON
AGRANDI**

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2

PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél. 34 65 32 91

**LE PLUS GRAND CHOIX DE LOGICIELS
SUR LE SUD-OUEST PARISIEN
+ DE 2500 JEUX EN STOCK**

PRINTEMPS NATION

2125, Cours de Vincennes - 4^e Etage
75020 PARIS
Métro RER Nation
Tél. 43 71 12 41

CENTRE COMMERCIAL VALENTINE MAGASIN PRINTEMPS

13011 Marseille
Tél. 91.44.00.66

A MARSEILLE

GARANTIE TOTALE 1 AN !

Chez MICROMANIA les logiciels sont garantis **1 an**
Si un logiciel ne fonctionne pas
nous l'échangerons **immédiatement**
contre un logiciel **neuf**

Ces logiciels sont disponibles dans les magasins
MICROMANIA et en vente par correspondance.
(Dans la limite des stocks disponibles)

Infestation, Wolfpack, Starflight II...

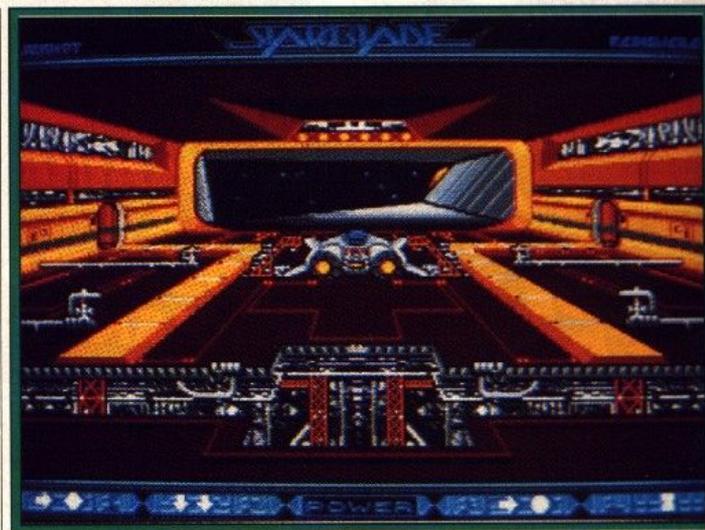
Peu de previews ce mois-ci et c'est un peu normal. Les éditeurs sont un peu essouffés par le marathon de fin d'année qui est une période capitale pour notre industrie. Les professionnels sont d'ailleurs euphoriques ! Les magasins étaient en rupture de stock de ST et d'Amiga 500 en France, vers la fin décembre. D'après des sources généralement bien informés les Amiga 500 étaient introuvables, à cette même époque, en Europe ! Certains distributeurs ont fait des ventes records sur certains titres. Le titre champion des ventes sur 16 bits est français, il s'agit des Voyageurs du temps qui frisent les 17 000 pièces, vendus en France sur ST et Amiga. A noter que 70 % de ces

PSYGNOSIS : Infestation est un jeu d'aventure en graphismes vectoriels, surfaces pleines. Sortie prévue en janvier sur ST, Amiga. **GRAND SLAM : Space Harrier II**, une adaptation d'arcade qu'on ne présente plus, devrait déjà être disponible sur ST et Amiga.

16/32 EDITION : Dragonlord, un jeu d'action, devrait déjà être disponible sur ST.

USGOLD : Black Tiger, une adaptation arcade, est prévue sur ST et Amiga. Date de sortie février/mars.

SILMARILS : Targhan, le jeu d'aventure/arcade, sort sur CPC (janvier). **Colorado** est un jeu d'aventure/arcade comportant des séquences en 3D. Le côté



Starblade (ST). 3



Starflight 2 (PC).



Dark Century (CPC).



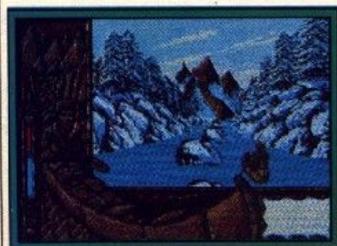
Space Harrier II (ST). 2



Black Tiger (ST).



Wolfpack (PC).



Colorado (ST).



Infestation (Amiga).

ventes se font sur ST. Mais trêve de confidences et voyons ce que nous préparent les éditeurs pour les mois à venir.

aventure y sera plus important que dans Targhan. Sortie prévue sur ST et Amiga en février. Même chose pour Starblade que les

responsables de Silmarils décervent comme étant un jeu d'aventure/arcade à la Targhan avec des décors futuristes.

ACCOLADE : la simulation de golf nommée **Jack Nicklaus** sort en janvier sur ST et en février sur C 64. **Power Boat** est un jeu d'action (une course) dont la sortie est prévue sur PC en janvier.

ELECTRONIC ARTS : Starflight 2, la suite du fabuleux jeu de science-fiction Starflight est enfin disponible sur PC. Test dans le prochain Tilt.

MICROPROSE : sous le label rainbird, sort **Tower of Babel**. Un jeu de stratégie/réflexion. Servi par de superbes graphismes vectoriels en 3D, surfaces pleines, il comporte un éditeur de puzzles. Sortie prévue en février sur ST et Amiga.

MIRRORSOFT : Wolfpack, c'est le nom d'une superbe simulation où le joueur pilote, au choix, un sous-marin ou un destroyer. Sortie prévue en janvier/février sur PC.

TITUS : Dark Century, le jeu d'action/stratégie, devrait déjà être disponible sur CPC.

FTL : Dungeon Master va être adapté sur PC ! Une nouvelle à prendre avec réserve.

Dany Boolauck

SPLT SOUND

Cette carte sur PC échantillonne et restitue des sons en stéréo. Elle s'accompagne d'un logiciel de création de séquences de sons échantillonnés. Idéal pour faire de la House Music ! (Prix : F). Une carte simplifiée, seulement capable de reproduire les sons échantillonnés, sera vendue avec des jeux, sans grand supplément de prix. Premier sur la liste : **Iron Lord**. Distribuées par Ubi Soft, ces deux cartes doivent sortir très prochainement. J.-P.D.



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

SPECIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA + DE 10 000 LOGICIELS A DES PRIX DELIRANTS !

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TEL 93.42.57.12

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

SIMULATIONS HITS	249F
+944 TURBO CUP+SPACE RACER	
+MACH 3	
EUROPEAN DREAMS	259F
+TEEN AGE QUEEN+BILLARD SIM.	
+ACTION SERVICE+BOBO	
PC HITS N°2	225F
+GREEN BERET+GRYSOR	
+ARKANOID+WIZZBALL	

NOUVEAUTES

(à paraître)
A NE PAS MANQUER

AFTERBURNER	299F
BATMAN CAPED CRUSAD.	199F
BLADE WARRIOR	249F
DRAKKHEN	339F
EAGLE'S RIDER	249F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	
...LA MENACE.....	299F
MI TANK (MIRRORSOFT)	349F
SAMURAI	295F
STARFLIGHT 2	249F
STUNTCAR	249F
VOYAGER	199F

AUTRES NOUVEAUTES

BATTLE OF BRITAIN	299F
CAPONE (PHASER)	199F
COLONEL BEQUEST	449F
COLOSS. CHESS X	249F
CYBERBALL	249F
DUNGEON MASTER	399F
HARD DRIVIN'	249F
HARPOON	299F
HIGHWAY PATROL 2	249F
HILLSFAR	249F
HOUND OF SHADOW	249F
INTERPHASE 3D	249F
KHALAAN	299F
KRYPTON EGG	269F
LORDS OF RISING SUN	249F
MADEN FOOTBALL	249F
MATRIX MARAUDERS	249F
P47	249F
PIPEMANIA	269F
PLAYER MANAGER	269F
RVF HONDA	269F
SPACE ROGUE	249F
STARTRECK V	249F
STARVEGA	369F
ULTIMATE GOLF	249F
WEIRD DREAMS	249F
WOLF PACK	299F
WILD STREETS	269F

HIT PARADE

BLOOD MONEY	249F
BOMBER	349F
BUDOKAN	249F
CORVETTE	299F
DOUBLE DRAGON 2	249F
GHOSTBUSTERS 2	329F
INDIANA JONES :	299F
THE LAST CRUSADE (AVENTURE)	
INDIANA JONES :	199F
THE LAST CRUSADE (ARCADE)	
INDY 500	249F
MI TANK PLATOON	399F
NORTH AND SOUTH	259F
POPULOUS	249F
POPULOUS DATA DISC	99F
SIM CITY	299F
XENON 2	249F

688 SUB MARINE	245F
A.P.B.	249F
BARBARIAN(PALACE)	
+ ANTIRIAD	289F
BARBARIAN 2	299F
BATTLEHAWKS 1942	249F
BOMBUZAL	249F
CAVEMAN UGH LYMPICS	199F
CHUCK YEAGER'S AFT	299F
CONFLICT EUROPE	249F
CHICAGO 90	249F
DE LUXE PAINT 2	985F
DE LUXE STRIP POKER	199F
DOUBLE DRAGON	195F
E.S.S. (HERMES)	295F
F16 COMBAT PILOT	235F
F19 STEALTH FIGHT	385F
FERRARI FORMULA ONE	249F
GOLD OF THE AMERICAS	249F
GRAND PRIX CIRCUIT	235F
HEROES QUEST	449F
KING QUEST IV	249F
LE FETICHE MAYA	269F
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
MICROPROSE SOCCER	245F
OUT RUN	199F
POLICE QUEST 2	249F
RICK DANGEROUS	259F
ROBOCOP	199F
SPACE QUEST 3	249F
TARGHAN	265F
TEST DRIVE 2	245F
TV SPORT FOOTBALL	299F
WATERLOO	249F

LOGICIELS ANNIVERSAIRE MICROMANIA

(Dans la limite des stocks disponibles) Exemple :

PC COMPATIBLES

CHARLIE CHAPLIN	199F	99F
CARRIER COMMAND	349F	149F
MOON WALKER	199F	99F
NEBULUS	199F	99F
PAPERBOY	199F	99F
PERMIS DE TUER	249F	99F
SKATE OR DIE	249F	99F
SOLOMONS KEY	199F	99F
STREETFIGHTER	199F	99F
STREET SPORT SOCCER	199F	99F
SUPER SKI	249F	149F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F	99F

MAGNUM 4 : LES N°1 299 F

+OPERATION WOLF	
+AFTER BURNER	
+DOUBLE DRAGON	
+BARBARIAN 2	
+BATMAN THE CAPED CRUSADER	
LES VAINQUEURS	299F
+FORGOTTEN WORLDS	
+THUNDERBLADE +TIGER ROAD	
+LAST DUEL +BLASTEROIDS	
LES GEN' D'OR	249F
+BIO CHALLENGE +R TYPE	
+VOYAGER	
+INTERNATIONAL KARATE +	
LES JUSTICIERS	249F
+DRAGON NINJA +ROBOCOP	
+RAMBO 3	
COMMANDOS	269F
+SKRULL+ACTION SERVICE	
+WANTED+WARLOCK'S QUEST	

NOUVEAUTES

(à paraître)
A NE PAS MANQUER

BLACK TIGER	249F
CABAL	245F
F29	249F
IVANHOE	249F
INFESTATION	249F
KILLING GAME SHOW	249F
LOST PATROL	249F
MAUPITI ISLAND	289F
MATRIX MARAUDERS	199F
RAINBOW ISLAND	249F
SUPER CARS	199F
TENNIS CUP	249F

AUTRES NOUVEAUTES

BATTLE OF BRITAIN	249F
BLADE WARRIOR	249F
CRAZY SHOT (PHASER)	199F
CYBERBALL	199F
DRAGONSLAYER	299F
DYNAMIC DEBUGGER	249F
EAGLE'S RIDER	249F
FOOTBALLER OF YEAR 2	199F
HOT ROD	249F
HOUND OF SHADOW	249F
JUMPING JACK SON	229F
KHALAAN	299F
PIPEMANIA	269F
PLAYER MANAGER	269F
SPACE HARRIER 2	249F
SPACE ROGUE	249F
ULTIMATE GOLF	249F
VAUX	245F
VROOM	199F
VERMINATOR	225F

AMIGA

HIT PARADE

BATMAN(LE FILM)	245F
CHASE HQ	249F
DOUBLE DRAGON 2	199F
FULL METAL PLANET	249F
GHOSTBUSTERS 2	239F
GHOULS'N GHOSTS	249F
HARD DRIVIN'	189F
INDIANA JONES:	249F
LAST CRUSADE (AVENTURE)	
LES INCORRUPTIBLES	249F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	
- LA MENACE -	299F
NINJA WARRIORS	199F
OCEAN BEACH VOLLEY	249F
OPERATION THUNDERBOLT	249F
SIM CITY	299F
STRYX	199F
TURBO OUT RUN	249F
ALTERED BEAST	249F
BATTLEHAWKS 1942	249F
BATTLETECH	249F
BEAST(SHADOW OF)	349F
+1 T. SHIRT GRATUIT	
BOMBER	299F
CONTINENTAL CIRCUS	199F
DE LUXE PAINT 3	749F
DE LUXE VIDEO 3	785F
DRAKKHEN	399F
DRIVIN FORCE	269F
DUNGEON MASTER(EXT.)	225F
E.S.S.(HERMES)	285F
F16 COMBAT PILOT	245F
FALCON	295F
FALCON MISSION DISK 1	199F
GOLD OF THE AMERICAS	249F
GREAT COURTS	249F
(PRO TENNIS)	
HIGH WAY PATROL 2	249F
INDIANA JONES:	199F
LAST CRUSADE (ARCADE)	
INTERPHASE 3D	249F
IT CAME FROM DESERT	299F
KNIGHT FORCE	269F
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
LORDS OF RISING SUN	299F
MANIAC MANSION	249F
MICROPROSE SOCCER	245F
NORTH AND SOUTH	259F
PANZER BATTLE	249F
PINBALL MAGIC	199F
POPULOUS	249F
POPULOUS(DATA DISK)	99F
RICK DANGEROUS	259F
RVF HONDA	269F
SHOOT 'EM UP CONT.	225F
SPACE ACE	449F
SPIDERMAN	269F
STAR BLAZE	249F
STUNTCAR	245F
SUPER WONDERBOY	249F
TEST DRIVE 2	295F
THE STRIDER	249F
WILD STREETS	269F
XENON 2 MEGABLAST	249F

ACCESSOIRES

MANETTE KONIX	195F
MANETTE KONIX	
+CARTE	295F
10 DISQ 5 1/4 DF.DD.	99F

AMIGA

BARBARIAN 2	199F	99F
BATTLE VALLEY	199F	99F
CASTLE WARRIOR	199F	99F
CYBERNOID 2	249F	99F
DRAGON NINJA	199F	99F
FORGOTTEN WORLDS	199F	99F
GAMES SUMMER	199F	99F
LAST DUEL	199F	99F
MINDBINDER	199F	99F
MOONWALKER	199F	99F
PAPERBOY	199F	99F
PASSING SHOT	199F	99F
RENEGADE	199F	99F
ROBOCOP	199F	99F
SLAYER	199F	99F
STEEL	199F	99F
STORMLORD	199F	99F
SUPER SCRAMBBLE	199F	99F
THE STORY SO FAR 1	199F	99F
THE STORY SO FAR 3	199F	99F
TIGER ROAD	199F	99F
VIGILANTE	199F	99F
VOYAGER	199F	99F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F	149F

ATARI ST



**SPECIAL ANNIVERSAIRE
MICROMANIA
+ DE 10 000 LOGICIELS
A DES PRIX DELIRANTS !**

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TEL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

LES MEILLEURES OFFRES ATARI ST

MAGNUM 4 : LES N° 1 299 F

- +OPERATION WOLF
- +AFTER BURNER
- +DOUBLE DRAGON
- +BATMAN CAPED CRUSADER
- +BARBARIAN 2

LES VAINQUEURS 299F

- + FORGOTTEN WORLDS
- + THUNDERBLADE
- + TIGER ROAD
- + LAST DUEL
- + BLASTEROIDS

LES GEN' D'OR 249F

- + BIO CHALLENGE
- + R TYPE
- + VOYAGER
- + INTERNATIONAL KARATE+

LES JUSTICIERS 249F

- + DRAGON NINJA
- + ROBOCOP
- + RAMBO 3

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

BLACK TIGER	199F
CABAL	199F
F29 RETALIATOR	199F
INFESTATION	249F
IVANHOE	199F
KILLING GAME SHOW	249F
LOST PATROL	199F
MATRIX MARAUDERS	199F
MAUPITI ISLAND	289F
MINDWINTER	299F
OPERATION THUNDER...	199F
RAINBOW ISLAND	199F
SUPER CARS	199F
TENNIS CUP	249F

AUTRES NOUVEAUTES

5 TH GEAR	199F
BLADE WARRIOR	249F
CHESSMASTER 2100	249F
CRAZY SHOT(PHASER)	199F
CYBERBALL	199F
DRIVIN FORCE	269F
EAGLE'S RIDER	249F
FIRST CONTACT	269F
GHOST AND GOBLINS	195F
HEROES QUEST	349F
HOT ROD	249F
JACK NICKLAUS GOLF	199F
JUMPING JACK SON	229F
KHALAAN	299F
MANHUNTER SAN FRANS.	249F
P47	249F
PIPEMANIA	269F
PLAYER MANAGER	269F
ROCK'N ROLL	199F
SCRAMBLE SPIRITS	249F
SPACE ACE	449F
SPACE HARRIER 2	249F
STRYX	199F
TT RACER	245F
TV SPORT FOOTBALL	249F
ULTIMATE GOLF	249F
VAUX	245F
VROOM	199F
X-OUT	199F

LOGICIELS ANNIVERSAIRE MICROMANIA ATARI ST

Exemple :

AXEL MAGIC HAMMER	199F	99F
BARBARIAN	199F	99F
BIO CHALLENGE	249F	149F
BIONIC COMMANDO	199F	99F
BLOOD MONEY	249F	149F
CALIFORNIA GAMES	199F	99F
CASTLE WARRIOR	249F	149F
CHICAGO 30	199F	99F
COSMIC PIRATES	249F	99F
CUSTODIAN	249F	99F
DOUBLE DETENTE	199F	99F
FORGOTTEN WORLDS	199F	99F
GALAXY FORCE	199F	99F
GAMES SUMMER	199F	99F
GAMES WINTER	199F	99F
LED STORM	199F	99F
MOONWALKER	199F	99F
MYSTERY OF MUMMY	249F	149F
OPERATION WOLF	199F	99F
PASSING SHOT	199F	99F
POWERDRIFT	249F	149F
PREMIER COLL.2	209F	149F
QUARTZ	249F	149F
RENEGADE	199F	99F
ROAD BLASTER	199F	99F
ROBOCOP	199F	99F
RUN THE GAUNTLET	199F	99F
SEVENGATES	249F	149F
SLAYER	199F	99F
STEEL	199F	99F
STORMLORD	199F	99F
SUPER SCRAMBLE	199F	99F
THE DEEP	199F	99F
THUNDERBLADE	199F	99F
TIGER ROAD	199F	99F
TOOBIN	199F	99F
VOYAGER	199F	99F
W. CL. LEADERBOARD	199F	99F

LE PHASER

compatible avec
ATARI ST, AMIGA,
PC COMPATIBLE
et AMSTRAD CPC
(avec un jeu
West Phaser)



349 F

COMPILATIONS

COLLECT. PLATINUM 2 199F
+IKARI WARRIORS+BUGGY BOY
+SPACE HARRIER+BATTLESHIPS
+LIVE AND LET DIE+BOMB JACK
+THUNDERCATS+BEYOND THE ICE

COMMANDO 269F
+SKRULL+ ACTION SERVICE
+WANTED+WARLOCK'S QUEST

GREMLIN ACTION ST 299F
+CYBERNOID
+MOTOR MASSACRE
+TECHNOCOP
+ARTURA
+DEFLECTOR

AMERICAN DREAMS 259F
+SUPERSKI+OPERATION JUPITER
+OPERATION NEPTUNE
+BUBBLE GHOST

STARWARS TRILOGY 249F
+LA GUERRE DES ETOILES
+L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
+LE RETOUR DU JEDI

LES BEST DE US GOLD 299F
+OUT RUN+1943
+STREET FIGHTER+GAUNTLET 2
PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+SUPERHANG ON+XENON
+ARKANOID 2
OCEAN 5 STARS 245F
+ENDURO RACER
+BARBARIAN+CRAZY CARS
+WIZZBALL+RAMPAGE
+THE STORY SO FAR 3 199F
+THUNDERCATS+SPACE HARRIER
+LIVE AND LET DIE+BOMB JACK
SIMULATION HITS 249F
+944 TURBO CUP+ SPACE RACER
+MACH 3
EUROPEAN DREAMS 259F
+TEEN AGE QUEEN+BILLAIRD SIM
+ACTION SERVICE+BOBO
TRIAD 2 249F
+MENACE+TETRIS+BAAL
SUPER QUINTET 259F
+PASSAGERS DU VENT 1 ET 2
+BUBBLE GHOST+BIVOUAC
+WARLOCK WEST

**1 AN
DE
GARANTIE
SUR
TOUS LES
LOGICIELS**

ACCESSOIRES ST

10 DISQ 3 1/2 DF.DD.	119F
Double prolongateur de Manette et souris	75F
Adaptateur ST Joueurs	59F
Manette SPEED KING	109F
Manette US GOLD	109F
Manette PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F

**3615
MICROMANIA
C'EST GEANT !**

(Dans la limite des stocks disponibles)

**LES NOUVEAUTES SONT
D'ABORD
CHEZ MICROMANIA !**



MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

**3615 MICROMANIA
DES JEUX DEMENTS !**

DES COMPILATIONS GEANTES

**DOUBLE ACTION
149/199 F**

- + DOUBLE DRAGON
- + WEC LE MANS
- + REAL GHOSBUSTERS
- + DALEY THOMPSON OLYM.

**LES 100% A D'OR
149/199 F**

Les 4 meilleurs scores de Amstrad 100%

- + OPERATION WOLF
- + AFTERBURNER
- + R TYPE
- + TITAN
- + 1 autocollant inédit
- + 1 super poster de Miss X

**LES MAITRES
NINJAS**

129/179 F

- + DOUBLE DRAGON
- + LAST NINJA 2

**COIN OP HITS
129/179 F**

- + OUT RUN
- + THUNDERBLADE
- + ROAD BLASTERS
- + SPY HUNTER
- + BIONIC COMMANDO

**EPYX 21
CHALLENGE
OLYMPIQUE
149/199 F**
**23 simulations
de sport**

Patinage, saut à la perche,
tir à l'arc, slalom

**LES HITS DE NOEL
99/149 F**

- + CYBERNOID 2
- + NETHERWORLD
- + ELIMINATOR
- + EXOLON
- + HYDROFOOL
- + LIGHT FORCE
- + URIDIUM

**LES BARBARES
149/199 F**

- + BARBARIAN 2
- + RENEGADE 3
- + DOUBLE DETENTE
- + GUERRILLA WAR

**LES VAINQUEURS
149/199 F**

- + FORGOTTEN WORLDS
- + THUNDERBLADE
- + TIGER ROAD
- + LAST DUEL
- + BLASTEROIDS

**BARBARIAN 1
BARBARIAN 2
99/149 F**

12 JEUX FANTASTIQUES 149/199 F

- + STORMLORD (arcade)
- + SUPER SCRAMBBLE (moto)
- + SKATE CRAZY (sim. skate)
- + NIGHT RAIDER (sim vol)
- + ARTURA (avent/action)
- + DARK FUSION (arcade)
- + GARY LINEKER HOT SHOT (foot)
- + ARCADE FOOT BALL (foot)
- + TECHNOCOP (arcade)
- + MOTOR MASSACRE (arcade)
- + MARAUDER (shoot'em up)
- + H.A.T.E. (shoot'em up)

LA COLLECTION 175/245 F

LES 15 LOGICIELS QU'IL FAUT ABSOLUMENT AVOIR

- + ARKANOID (Casse-brique)
- + BATMAN (jeu d'action)
- + RAMBO (combat guerrier)
- + GREEN BERET (combattant)
- + CRAZY CARS (simulation auto)
- + MATCH DAY (sim. de football)
- + MATCH POINT (sim. de tennis)
- + KONAMIS GOLF (sim. de golf)
- + CAULDRON (arcade action)
- + THE GREAT ESCAPE (action)
- + YIE AR KUNG FU (karate)
- + MAG MAX (arcade espace)
- + TOP GUN (sim. de vol)
- + GALVAN (jeud'arcade)
- + SORCERY (jeu d'aventure)

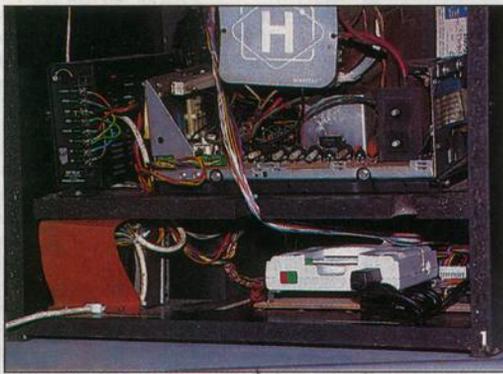
COMPILATIONS

- | | | |
|--------------------------------------|---------------------------------------|----------------------------------|
| EPYX ACTION 129/199F | 12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F | GAME SET MATCH 2 149/199F |
| + IMPOSSIBLE MISSION 2 | + CYBERNOID | + MATCHDAY 2 |
| + CALIFORNIA GAMES | + DEFLEKTOR | + BASKETMASTER |
| + STREET SPORT BASKETBALL | + MASK + BLOOD BROTHERS | + SUPER HANG ON |
| + 4 X 4 OFF ROAD RACING | + NEBULUS + HERCULES | + CHAMPION CHIP SPRINT |
| + GAMES WINTER EDITION | + NORTHSTAR + EXOLON | + TRACK AND FIELD |
| LES JUSTICIERS 145/195F | + LES MAITRES DE L'UNIVERS | + CRICKET + SNOOKER + GOLF |
| LES 3 MEILLEURS JEUX | + VENOM STRIKES BACK | ARCADE ACTION 115/185F |
| DE COMBAT DE CHEZ OCEAN! | + MARAUDER + RANARAMA | + BARBARIAN |
| + DRAGON NINJA | GEANTS DE L'ARCADE 2 149/199F | + RENEGADE |
| + ROBOCOP | + STREET FIGHTER | + SUPERSPRINT + RAMPAGE |
| + RAMBO 3 | + BIONIC COMMANDO | + INTERNATIONAL KARATE 2 |
| SIMULATION HITS 169/249F | + SIDE ARMS | GAME SET MATCH 129/179F |
| + 944 TURBO CUP | + GUNSMOKE | + TENNIS + HYPERSPORT + PINGPONG |
| + SPACE RACER + MACH 3 | + DESOLATOR | + FOOT + GOLF + BASEBALL |
| SOCCER SQUAD 99/149F | + SHACKLED | + BOXING + POOL + SUP. DECATHLON |
| + FOOTBALLER OF THE YEAR | OCEAN DYNAMITE 149/199F | SPECIAL ACTION 99/149F |
| + GARY L. SUPER STAR SOCCER | + PLATOON | + GRYZOR + TARGET RENEGADE |
| + GARY L. SUPER SKILLS | + PREDATOR | + INTERNATIONAL KARATE + |
| + ROY OF THE ROVERS | + KARNOV | + SALAMANDER |
| STAR WARS TRILOGY 129/199F | + CRAZY CARS | + BASKET MASTER + SHAOLIN R |
| + LA GUERRE DES ETOILES | + COMBAT SCHOOL | COLLECT. GOLD 1 99/119F |
| + L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE | + GRYZOR | + PAPERBOY + BATTY |
| + LE RETOUR DU JEDI | + SALAMANDER + DRILLER | + GHOS'N GOBLINS |
| THE STORY SO FAR 2 129/149F | + ROLLING THUNDER | + BOMB JACK + TURBO ESPRIT |
| + BATTLESHIPS + IKARI WARRIO | BEST DE US GOLD 149/199F | COLLECT. GOLD 2 99/119F |
| LIVE AND LET DIE | + OUT RUN | + BATTLESHIPS + AIRWOLF |
| + OVERLANDER + HOPPINMAD | + GAUNTLET 2 | + SABOTEUR + SCOOPY DOO |
| BEYOND ICE PALACE | + CALIFORNIA GAMES + 720° | FRANK BRUNO'S + CH. BOXING |
| LE MONDE DE L'ARCADE 149/199F | LES DEFIS DE TAITO 149/199F | COLL. PLATINUM 1 129/199F |
| + ROADBLASTERS | + TARGET RENEGADE | + THUNDERCATS + BUGGY BOY |
| + TIGER ROAD | + ARKANOID 1 | + IKARI WARRIORS + GLADIAT. |
| + 1943 | + ARKANOID 2 | + HOPPING MAD + BEYON ICE |
| + IMPOSSIBLE MISSION 2 | + BUBBLE BOBBLE | + OVERLANDER + SPACE HARRI. |
| + SPY HUNTER + BLACKBEARD | + FLYING SHARK + SLAPFIGHT | + DRAGON'S LAIR |
| + COLOSSEUM | GOLD SILVER BRONZE 149/199F | |
| | 23 EPREUVES SPORTIVES EPY | |

Amusexpo: vivement l'an prochain!

Le salon des jeux d'arcade, autres flippers et juke-boxes, est marqué cette année par une certaine morosité... Celle-ci touche en particulier les bornes d'arcade : les professionnels sont-ils blasés ? Les fabricants manquent-ils d'imagination ? A moins que ce ne soit la faute des micros ?

Alain Huyghues-Lacour est allé voir sur place pour se rendre compte...



une distribution beaucoup plus large, dans des secteurs qui jusqu'ici ne sont guère touchés par les jeux d'arcade, comme des hôtels par exemple. Depuis 1985 le temps que l'on dit que le PC Engine est une machine d'arcade, voilà qui le confirme !

D'une manière plus générale il y avait beaucoup moins de machines spectaculaires que l'an dernier. Est-ce dû à la morosité du marché ? La plupart des jeux présentés étaient des nouveautés. Mais, au hasard des stands on trouvait quelques grands succès plus anciens, comme *Hard Drivin'* ou *Operation Thunderbolt*.

Des nouveautés, mais aussi d'anciens succès

Mais généralement, les jeux d'arcade ont une durée de vie très courte. Les joueurs se lassent très vite d'une machine et il faut sans cesse renouveler le matériel.

Le système à base de console NEC PC Engine présenté par Ubi (1). *Special Criminal Investigation* de Taito : la suite de *Chase HQ* (2). *World Cup 89* de Tecmo : un football très convaincant (3 et 4).

Le salon des jeux automatiques s'est tenu au parc des expositions du Bourget, du 12 au 15 décembre. Exclusivement réservé aux professionnels, il couvre une large gamme d'appareils. Les jeux d'arcade y tiennent toujours la vedette, mais flippers, juke-boxes, billards et autres machines à sous sont là.

Conversions : un danger pour les jeux d'arcade ?

En matière de jeux d'arcade, les professionnels affichent une certaine morosité. Le marché est assez calme depuis quelques mois. Certains distributeurs semblent penser que nos micros ne sont pas tout à fait étrangers à ce problème. Il est vrai que les jeux d'arcade sont systématiquement convertis sur micro. Ces conversions se font de plus en plus rapidement et leur qualité s'affine. Toutefois, ce phénomène devrait avoir une influence limitée sur le marché de l'arcade qui est quand même très différent.

A ce propos, au détour d'une allée, nous avons eu la surprise de découvrir un stand Ubi. Que venait faire cet éditeur dans le monde de l'arcade ? Une petite machine d'arcade trônait au beau



milieu du stand et sur l'écran on pouvait reconnaître *P.47*... version console NEC ! Il s'agit d'une borne d'arcade qui intègre un PC Engine. La ludothèque de cette console est suffisamment riche pour offrir de grands classiques d'arcade, ainsi que des jeux originaux de qualité. Certains programmes seront adaptés spécialement pour répondre aux besoins particuliers de l'arcade. Ce système, créé par une société anglaise, a été présenté à l'AMOA, le grand salon des jeux d'arcade qui s'est tenu à Las Vegas l'été dernier. Ubi dispose des droits pour la France et il semble que cette formule ait un bel avenir devant elle. De nombreux visi-

teurs semblaient fort intéressés par ce système et ils étaient tous conquis par la qualité des programmes présentés. Il faut dire que la plupart des jeux de la NEC sont d'un tel niveau qu'ils ne détonnaient pas dans ce temple de l'arcade. Le coût de cette borne est nettement inférieur à celui d'un jeu d'arcade traditionnel et le changement de cartes s'effectue très rapidement. L'objectif n'est pas d'attaquer véritablement le marché des salles de jeux. Les joueurs d'arcade exigent de la nouveauté et des programmes comme *P.47* ou *Dragon Spirit* sont trop anciens pour prétendre concurrencer les dernières nouveautés. Ce produit est destiné à

Parmi les grandes nouveautés figurait *Special Criminal Investigation* de Taito, qui n'est autre que la suite très attendue de *Chase HQ*. La machine comporte un volant, une pédale d'accélération et un levier de vitesse muni d'un bouton servant à actionner le turbo. Le principe du jeu reste le même : le quartier général de la police vous charge d'arrêter de dangereux criminels. Mais cette fois le ton s'est durci : il n'est plus question de se contenter de faire une bonne partie de stock-car ! Il faut employer les grands moyens. L'un des policiers conduit, tandis que son équipier tire sur les fugitifs. On utilise d'abord un pistolet, mais par la suite un hélicoptère

largue un bazooka qui fait de sérieux dégâts. Avant de rattraper les gangsters, il faut prendre de gros risques car la route est nettement plus dangereuse que dans le programme précédent. La circulation est assez intense avec notamment des motos qui ne rendent pas les choses faciles. Sans parler des obstacles en tout genre. La meilleure solution est encore de les balayer d'un bon tir de bazooka. L'animation est encore plus réussie que celle de *Chase HQ*, ce qui n'est pas peu dire. L'impression de vitesse est fantastique, d'autant plus que le volant tressaute entre vos mains de manière très réaliste. Bref, *Special Criminal Investigation* est un jeu d'arcade époustouffant qui devrait remporter le même succès que son prédécesseur.

Des programmes très ludiques

Côté football, Tecmo propose *World Cup 89*, un programme très réaliste qui séduira les fans de ce sport. Tous les coups imaginables sont disponibles. Résultat : il n'est pas du tout évident de

meilleures simulations sportives d'arcade. Société peu connue, Tooplan présente un shoot-them-up nommé *Demon's World*. Un ou deux joueurs affrontent des fantômes et toute sorte d'adversaires étranges. On dispose d'un laser, mais il est possible d'acquérir d'autres armes plus efficaces au cours du jeu. En fait, on récupère une nouvelle arme presque à chaque instant, ce qui est très stimulant. Mais il ne suffit pas de tirer vite et juste : il est également nécessaire de franchir différents obstacles. La réalisation n'est pas particulièrement specta-

culaire et l'action ne brille pas par son originalité. Toutefois, *Demon's World* est un programme très ludique. On se prend tout de

suite au jeu et cette machine est un véritable gouffre à pièces. Le jeu d'arcade le plus original de ce salon est indiscutablement *Block Hole* de Konami. Il s'agit d'une sorte de croisement entre *Tetris* et un shoot-them-up. Des pièces de formes irrégulières descendent sur l'écran, à la manière de *Tetris*, et l'on contrôle un vaisseau qui se déplace latéralement en bas de l'écran. Lorsqu'un tir touche une pièce, celle-ci s'agrandit d'un carré à l'endroit où elle a été touchée. La pièce disparaît une fois qu'elle s'est transformée en rectangle. Si l'on

terriblement excitant au premier abord, mais il suffit de jouer une partie pour changer d'avis. Au même titre que *Tetris*, ce jeu ne paye pas de mine mais se révèle passionnant à l'usage. Comme dans le cas de la version arcade de *Tetris*, l'écran est divisé en deux de manière à permettre le jeu à deux.

Dans ce cas de figure, il existe deux options qui permettent l'affrontement direct ou bien le jeu en équipe. Il est amusant de constater que *Tetris* est en passe d'influencer bien des jeux d'arcade : il a vraiment ouvert la voie à une



nouvelle génération de programme, comme *Plotting* ou *Block Hole*. Génial !

Après le célèbre *Hard Drivin'*, *S.T.U.N. Runner* est un nouveau jeu d'arcade en 3D surfaces pleines d'Atari Games. Un véhi-

Block Hole du Konami : un savant mélange dont le résultat évoque un Tetris mâtiné de Shoot-them-up (5 et 6). Skull and Crossbones d'Atari : finalement décevant (7 et 8). S.T.U.N. Runner, la 3D toujours aussi spectaculaire (9 et 10).

les maîtriser dès le début. Les premières parties sont donc très difficiles, d'autant plus que l'ordinateur est un redoutable adversaire. Mais une fois que l'on connaît bien les différents coups, la partie devient vraiment passionnante. Il est également possible de jouer l'un contre l'autre, ce qui donne des matchs acharnés. La réalisation est excellente, avec un bon graphisme, une animation précise et un scrolling multi-directionnel irréprochable. Contrairement à la plupart des simulations de football d'arcade, comme *Fighting Soccer* par exemple, l'action n'est pas vue de dessus mais en fausse 3D. A l'évidence *World Cup 89* figure parmi les

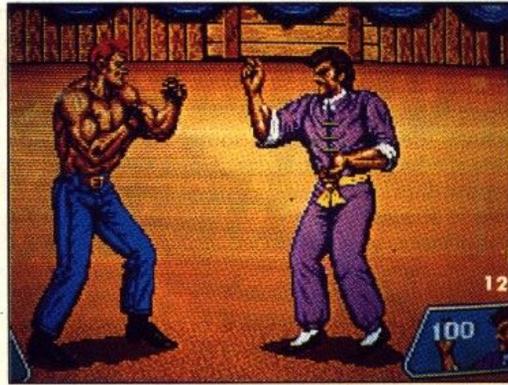


culaire et l'action ne brille pas par son originalité. Toutefois, *Demon's World* est un programme très ludique. On se prend tout de

ne parvient pas à la faire disparaître avant qu'elle n'atteigne le bas de l'écran, le joueur perd une vie. Ce principe ne semble pas

culaire futuriste, capable d'atteindre des vitesses incroyables, force dans des tunnels cylindriques dans lesquels il est possible de

TILT JOURNAL



passionnant, surtout si on joue avec un ami. Mais battre l'ordinateur n'est pas évident.

Gottlieb présente *Exterminator*, un jeu d'arcade surprenant. Votre maison est infestée d'insectes et vous devez parcourir toutes les pièces afin de les exterminer jusqu'au dernier. L'action est représentée en 3D, avec les insectes progressant vers vous et deux mains au premier plan. Vous pouvez tuer ces insectes de quatre manières différentes et devez utiliser celle qui convient en

monter le long de la paroi et même de faire un tour complet. De nombreux véhicules ennemis sont présents : une bonne raffale de rayons laser et il n'y paraîtra plus ! Ce programme spectaculaire bénéficie d'une animation particulièrement fluide. La version présentée est équipée d'une sorte de moto futuriste sur laquelle on s'assoit et que l'on dirige grâce à un guidon muni de boutons de tir.

Autre nouveauté d'Atari Games : *Skull and Crossbones*, un beat-



Violence Fight de Taito : à l'évidence *Street Fighter* n'est pas loin (11, 12 et 13). Surprenant, *Exterminator* risque d'étonner plus d'un joueur d'arcade (14 et 15). *Four Trax* de Namco, un jeu impressionnant, à l'image du célèbre *Final Lap* (16).

them-up. Vous tenez le rôle d'un pirate qui écume les mers du Sud en quête de rapines. Deux missions différentes sont proposées dans lesquelles il faut livrer de nombreux combats au sabre d'abordage contre des flibustiers, des soldats espagnols et des sorciers. Il est possible de jouer à deux, en équipe. Mais de temps à autres les frères deviennent ennemis afin d'obtenir des bonus. Ce jeu est finalement assez décevant tant par sa réalisation que par l'intérêt de jeu.

Dans la lignée de *Street Fighter*, *Violence Fight* est un nouveau jeu de combat de Taito. A tour de rôle, vous affrontez quatre adversaires qui utilisent tous une technique qui présente une large panoplie de coups. La réalisation est

excellente, avec des sprites de grande taille et une animation très précise. La particularité de cette borne réside dans le paiement : chaque pièce introduite dans la machine correspond à un certain temps de jeu. Cela répond à une demande des exploitants de salles d'arcade. Il existe un décalage flagrant entre les « pros » qui monopolisent une machine pour une longue durée en ne mettant qu'une pièce et, d'autre part, les joueurs qui renoncent à jouer car leur pièce ne leur permet que quelques secondes de jeu. Taito reprend en fait l'une des idées fortes de la machine Play for choice de Nintendo, présentée l'année dernière. Le fait qu'une société de l'importance de Taito adopte cette formule laisse présa-

ger une évolution en ce sens. Si l'expérience est bien accueillie, il est vraisemblable que d'autres suivront.

Développé par Namco, *Four Trax* est une superbe course de motocyclettes tout-terrain pour deux joueurs. Ce jeu est développé sur la seule machine vraiment impressionnante présentée lors de ce salon. Il s'agit d'un équivalent de *Final Lap*, avec un écran pour chaque joueur. Au lieu d'être assis, les joueurs chevauchent une motocyclette qui vibre en fonction de l'irrégularité du terrain. Et, comme les pistes sont particulièrement accidentées... cette course décoiffe ! Elle bénéficie de graphismes très agréables et l'animation est convaincante. C'est un programme

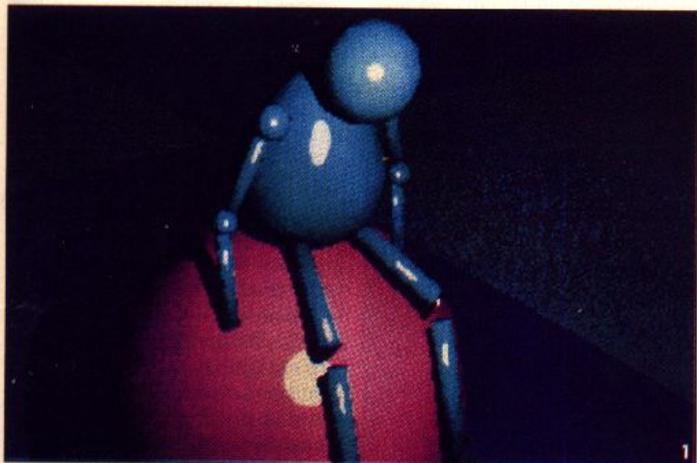
fonction de la position des adversaires. Si le concept de base est original, la réalisation ne l'est pas moins. Ce jeu a vraiment un look inhabituel, grâce à un surprenant mélange entre graphismes et images digitalisées. Les mains le sont et les différents mouvements sont rendus avec un incroyable réalisme. Cela crée un contraste saisissant avec les insectes, dessinés avec beaucoup de fantaisie. C'est un programme très original, mais il est difficile de prédire les réactions des habitués des salles d'arcade qui seront sans doute déconcertés par une action aussi saugrenue.

Finalement, l'arcade se porte toujours bien. Tant qu'il y aura des programmes aussi originaux que *Block Hole* et d'autres aussi spectaculaires que *Special Criminal Investigation*, il n'y aura pas trop de soucis à se faire. En outre, la plupart de ces nouveaux jeux feront sans doute leur apparition sur nos micros cette année.

Alain Huyghues-Lacour

Les graphistes du mois

Les années quatre-vingt-dix seront-elles propices à l'art infographique ? Les œuvres des participants au concours *Tilt* sont, en tout cas, de bon augure. Alors que les logiciels graphiques ne cessent de se diversifier, l'éventail des machines se resserre : on retrouve encore dans ce domaine — mais pour combien de temps ? — le duel ST/Amiga.



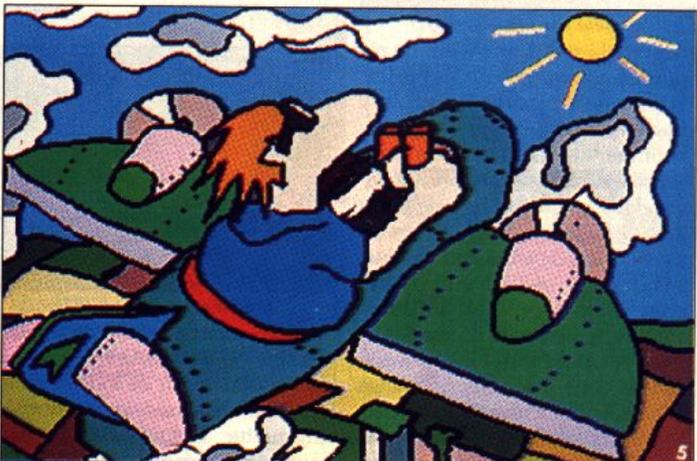
Julien Wittmer, 19 ans, sur Amiga avec Sculpt 4D.



Anthony Chretien, 19 ans, sur Amiga avec Digi-Paint.



Marc Bellenger, 17 ans, sur Atari ST avec Degas Elite.



Antoni Chretien, 19 ans, sur Amiga avec Photon Paint et Deluxe Paint III.



David Leratti, 16 ans, sur Amiga avec Deluxe Paint III.



Christophe Malle, 15 ans, sur Atari ST avec Spectrum 512.

Kid's School

Planète connaissance

Partant du principe qu'il est plus drôle d'apprendre en s'amusant grâce à des aventures galactico-éducatives, Micro C présente ce programme de niveau primaire qui aborde cinq matières : maths, français, histoire, géographie et sciences. Vaste programme ! Le logiciel se compose de deux parties ; la première sert en fait de révision et permet de se préparer aux questions posées dans la seconde. Mais hélas, on ne rentre pas comme cela dans le programme, il faut préalablement jouer le jeu et donc subir les exi-



Planète connaissance (ST).

gences du scénario. Avant de répondre aux questions des professeurs et de récupérer des points, il faut en passer par l'épreuve du labyrinthe. Et c'est là que l'on commence à déchanter car se déplacer dans ce labyrinthe relève du tour de force, de plus le temps est limité. Quand par hasard on réussit l'épreuve, on peut enfin entrer dans le vif des sujets qui sont somme toute assez diversifiés et permettent de tester les connaissances dans différents domaines tels les chiffres romains, les personnages célèbres de l'histoire, les végétaux, etc. Alors, si vous n'avez pas peur de perdre le fil, vous pouvez toujours tenter l'aventure, mais à vos risques et périls (disquette Micro C pour Atari ST).

Matière _____ programme primaire
Contenu pédagogique _____ ★★
Intérêt _____ 11
Prix _____ C

Les Castors Juniors dans la forêt

Pas d'erreur, ce sont bien les célèbres Riri, Fifi et Loulou créés par Walt Disney qui nous emmènent, via l'ordinateur, à travers un grand jeu de piste éducatif. C'est l'occasion pour les 7/10 ans de partir à la découverte de la forêt et de ses habitants et d'enrichir leurs

connaissances sur la faune et la flore. Ce programme se présente aussi comme un jeu auquel un, deux ou trois joueurs peuvent participer. Alors, selon la devise fameuse « Scouts toujours prêts », à vos machines et en route pour la grande aventure ! Celle-ci vous conduit en six étapes à travers la forêt. Que vous soyez seul ou à plusieurs vous avez le choix de votre itinéraire, lequel est jalonné de questions concernant tous les sujets se rapportant à la forêt. Si vous ne vous sentez pas très sûr de vous, vous pouvez toujours consulter en cours de partie le fameux manuel des Castors juniors qui, grâce à une banque de données assez conséquente, et évite de rester bloqué sur une question. Ces dernières sont variées et font appel autant à la connaissance qu'à la réflexion et à l'observation. L'ensemble est vivant, laisse toute initiative à l'enfant. Le jeu d'aventure, au graphisme coloré et



Les Castors Juniors (ST).

soigné, stimule l'envie de travailler seul ou à plusieurs. Un grand bravo donc pour ce logiciel aussi pétillant que ses protagonistes (disquette Coktel Vision pour Atari ST, compatible PC et Amiga).

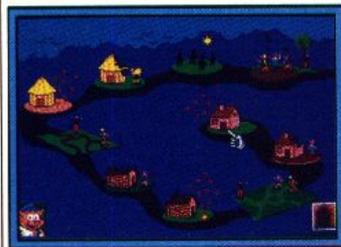
Matière _____ sciences de la nature
Contenu pédagogique _____ ★★★★★
Intérêt _____ 18
Prix _____ C

Les Trois Petits Cochons s'amusent

Walt Disney est encore à l'honneur mais grâce à Nif-Nif, Naf-Naf et Nouf-Nouf. Les trois petits cochons sont les personnages principaux de cet éducatif proposé par Coktel Vision aux 4/6 ans. L'enfant évolue dans ce programme à travers une dizaine d'activités. Il peut développer son sens de l'observation en trouvant, grâce à des indices où se cache le grand méchant loup, ou ap-

prendre à reconnaître des formes. Le puzzle est aussi à l'honneur ainsi que le fameux jeu de Memory constitué ici de quatorze images qui offrent un bon exercice d'observation et de mémorisation. Enfin, pour apprendre à se repérer dans l'espace, promenons-nous dans le labyrinthe pendant que le loup n'y est pas.

Voici pour l'essentiel des activités proposées, dont la difficulté augmente au fil du programme. En fait, la différence de niveau entre les épreuves reste cependant peu marquée, même si le nombre de pièces des divers puzzles augmente et que la Memory associe en fin de parcours une image à un mot. Cet ensemble est donc un



Les Trois Petits Cochons (ST).

peu répétitif bien que chaque activité soit animée et colorée et tout à fait adaptée aux jeunes utilisateurs. Enfin, il n'y a pas de quoi craindre un grand méchant loup et les trois petits cochons ont encore une longue vie devant eux (disquette Coktel Vision pour Atari ST, compatible PC et Amiga).

Matière _____ élevé
Contenu pédagogique _____ ★★★★★
Intérêt _____ 14
Prix _____ C

Fun School 2

Nous avons déjà eu l'occasion de tester ce logiciel destiné aux enfants de moins de 6 ans, mais il n'avait pas fait l'objet d'un article car il n'existait qu'en anglais. Aussi quelles ne furent pas notre joie et notre surprise de le recevoir en français ! C'est tout de même plus simple, surtout quand on s'adresse à des petits qui n'ont pas encore acquis la lecture. Ce programme propose un petit cocktail de huit activités pour mieux reconnaître formes, couleurs et lettres. C'est de façon très ludique que l'enfant aborde ces concepts fondamentaux pour progresser dans son apprentissage. Chaque option fait appel à des notions différentes. Le train leur fera découvrir la correspon-

dance de couleurs. S'ils veulent participer au pique-nique, ils devront se déplacer correctement et trouver le bon chemin dans les méandres du labyrinthe. Il faudra faire preuve de perspicacité pour découvrir sous quelle motte de terre se cache la taupe en suivant les indications données par l'ordinateur. Autant d'activités qui per-



Fun School 2 (ST).

mettent de développer le sens de l'observation et de se repérer dans l'espace. Ce logiciel est donc tout à fait adapté aux très jeunes enfants grâce à son contenu, son environnement convivial et son confort d'utilisation. En outre, le graphisme est soigné et l'animation n'est pas superflue pour un si jeune public (disquette Educational Software pour Atari ST et Amstrad CPC)

Brigitte Soudakoff

Matière _____ élevé
Contenu pédagogique _____ ★★★★★
Intérêt _____ 15
Prix _____ n.c.

Game Boy parallèle

La console de jeux portable Nintendo, le Game Boy (voir Tilt n° 73) n'est toujours pas importée officiellement en France par Bandai. Toutefois, à l'occasion des fêtes de fin d'année, certains se sont décidés à l'importer en parallèle. C'est le cas, par exemple, de Micromania qui propose le Game Boy à 990 F. Ce prix s'entend TTC et s'avère plus élevé que celui qui est pratiqué outre-Manche. Il est cependant évident que les amateurs pressés et ayant les moyens n'y verront pas d'inconvénient. Soulignons toutefois que l'import en parallèle pose certaines questions : qui assure le service après vente, les cartouches qui seront importées par le représentant légal de Nintendo en France fonctionneront-elles sur les modèles venus de façon détournée ? C'est une affaire à suivre... M.B.

PC et compatibles : ça bouge

Technologie RISC, miniaturisation, baisse des prix : 1990 annonce l'avènement des nouveaux PC. A coup d'innovations technologiques, ils interpellent utilisateurs et fabricants.

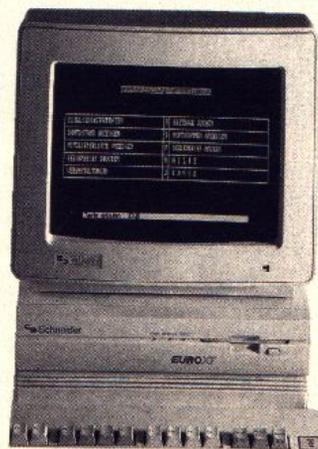
Des firmes comme *Apple*, *Atari*, *Commodore* et autres *Next* justifient l'existence de machines non compatibles PC en reprenant un argument des anti MSX : un standard bloque l'évolution technologique et ne permet pas à l'utilisateur de profiter pleinement des plus récentes avancées techniques dans les domaines du matériel et du logiciel. Conclusion, l'utilisateur n'a donc pas intérêt à l'existence d'un standard en informatique ! Oh la belle maxime ! En fait, depuis le mois de septembre 1989, divers ordinateurs compatibles avec le standard imposé par IBM rivalisent pour obtenir le titre de machine la plus révolutionnaire... A force de recherches et de maîtrise des technologies, les ingénieurs nippons et américains relèvent le gant et en font voir de toutes les couleurs aux autres !

Les Nippons sont partout, même aux U.S.A. !

Marque relativement peu connue du grand public, Sanyo a introduit sur le marché un compatible AT nommé *26 Plus*. A priori, rien de révolutionnaire si ce n'est la présence d'un processeur à technologie RISC (Reduced Instruction Set Computer). Grâce à ce circuit intégré, cet ordinateur se révèle d'après certains tests plus rapides qu'un AT à base de 80386SX d'origine Intel. Toutefois, le coût de ce système est de moins de 10 000 F HT contre entre 15 et 20 000 F pour les autres. Voici qui prouve les avantages de la technologie RISC par rapport aux méthodes classiques utilisées par la majorité des compatibles mais aussi par le *Mac*, le *Next* et autres *Atari* à base de 68 000 !

Autre innovation dans l'univers PC : le *Poqet*. Vous connaissez tous l'*Atari Portfolio*. Développé par une société américaine associée au groupe japonais Fuji, le *Poqet* reprend le même concept. Il s'agit donc d'un compatible de

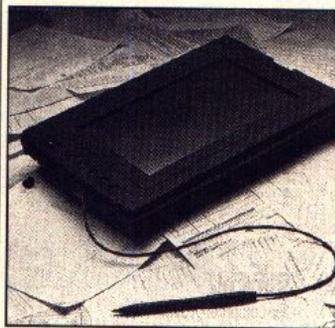
poche dont la taille est de 22 par 13 centimètres. A peine plus grand que le *Portfolio*, il est architecturé autour d'un 80C88 cadencé à 7 Mhz. Il offre un écran de 25 lignes sur 80 caractères (résolution 640 par 200 points). Autrement dit, il est entièrement compatible CGA, contrairement à la machine Atari. De même, il propose un véritable clavier, 640 de ROM incluant MS Dos 3.3, GW basic et divers logiciels, 512 Ko de RAM en standard (contre 128 pour le *Portfolio*) que l'on peut étendre, une interface série et un port parallèle pour imprimante (en option sur son concurrent). La mémoire de masse est prise en charge par des cartes mémoire d'une capacité maximale de 512 Ko. En option, il permet toutefois l'utilisation de cartes optiques d'origine Canon (400 \$ pour le lecteur). Ces dernières sont de la taille d'une carte de crédit et proposent 2 Mo de données. A noter que des accords ont été passés avec des éditeurs afin d'utiliser en duplication ce nouveau support. Bref, le *Poqet-PC* est un véritable condensé de haute technologie. Il révolutionne le concept de PC de poche puisqu'il s'aligne sur de véritables standard. Mais, il va plus loin :



Révolution des prix : l'*Euro XT* propose pour moins de 7 500 F un lecteur 3 pouces et demi, un disque dur et un écran !

son prix de 2 000 \$ semble élevé mais le positionne en concurrence de portables tels les bas de gamme Toshiba et Zenith. De quoi réfléchir au moment de l'achat...

Mais, l'innovation en matière de PC ne se limite pas à des prouesses technologiques. Les compatibles attaquent sans vergogne *Apple* et *Next* sur le plan des concepts. Pour preuve, le *Grid Pad*. En résumé, il s'agit d'un bloc-note informatique. Pas de clavier, mais une machine au format A4 disposant d'un écran d'une résolution de 640 par 400 avec lequel on communique par l'intermédiaire d'un stylet électronique. Imaginez-vous, sous réserve de disposer d'une application adéquate, en train d'écrire sur l'écran. Comme par miracle, l'ordinateur lit votre écriture, la transforme en un fichier ASCII directement chargeable par n'importe quel traitement de texte. Que de temps de gagné ! Il est en outre tout à fait imaginable de lui connecter un clavier ainsi qu'un lecteur de disquettes pour l'utili-



Le *Grid Pad* : un bloc-note informatisé et compatible...

ser au bureau comme un PC classique. Architecturé autour d'un 80C86 cadencé à 10 Mhz, cette machine d'un poids de 2,2 kg dispose de 1 Mo de RAM. La mémoire de masse est constituée de cartes mémoire de 256 ou 512 Ko. La venue de cette machine devrait intervenir courant 1990. Certains diront que ce concept n'est pas vraiment nouveau. C'est vrai, mais pour la première fois une société de la taille de *Grid* va aussi loin dans la compacité et la portabilité d'un PC de ce type... Du reste, les Japonais toujours à l'affût de nouveaux créneaux pensent que ce genre de machine devrait à terme faire une percée remarquable. Tout dépend du prix cependant. Rendez-vous avec le futur est toutefois pris.

Mathieu Brisou



HIT PARADE Tous Ordinateurs

N° de ce Mois	TITRE	Mois Dernier
1	F 29 RETALIATOR Ocean (ST, Amiga)	NEW
2	CHASE HQ Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	1
3	OPERATION THUNDERBOLT Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	3
4	TURBO OUT RUN US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	5
5	GHOULS'N GHOSTS US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	2
6	CABAL Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	7
7	LES VOYAGEURS DU TEMPS Delphine Cinématique	3
8	OCEAN BEACH VOLLEY Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	11
9	LOST PATROL Ocean (ST, Amiga)	NEW
10	INDIANA JONES (avent.) US Gold (ST, PC, Amiga)	8
11	BATMAN le film Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	10
12	LES INCORRUPTIBLES Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	6
13	THE STRIDER US Gold (Amstrad, ST, Amiga)	9
14	WILD STREETS Titus (Amstrad, ST, Amiga)	NEW
15	NINJA WARRIORS Virgin (Amstrad, ST, Amiga)	NEW

NOUVELLES COMPILATIONS A SURVEILLER

1	MAGNUM 4 : LES N°1 Ocean
2	LES VAINQUEURS US Gold
3	DOUBLE ACTION Ocean
4	12 JEUX FANTASTIQUES Gremlin
5	LES BARBARES Ocean

Vente par correspondance
93.42.57.12
Depuis PARIS 16.93.42.57.12
MINITEL : 3615 MICROMANIA

MAGASINS MICROMANIA
A PARIS
ET DANS LA REGION PARISIENNE

FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et
4, Passage de la Réale
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

PRINTEMPS HAUSSMANN

64, bd Haussmann
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

L'AFFAIRE RAINBOW ISLANDS

Dans notre numéro 69, nous vous avons présenté avec beaucoup d'enthousiasme, *Rainbow Islands* en rubrique Hit. Cette conversion au jeu d'arcade de Taito devait être publiée en septembre, aussi vous devez sans doute être étonnés de ne rien voir arriver dans les boutiques. Le problème est le suivant : A l'origine, Firebird a acheté à Taito les droits de ce fantastique jeu d'arcade. Le programme a été développé, mais entre temps, Microprose a racheté Firebird.

qu'Ocean a les droits, mais pas le programme. Il pourrait sembler évident que les deux parties parviennent à un accord, mais les discussions ne semblent guère progresser. La sortie de *Rainbow Islands* est donc reportée à une date indéterminée. Si les deux parties n'arrivent pas à s'entendre, Ocean sera contraint de refaire entièrement la programmation de ce jeu. Ce serait dommage, car la sortie en serait retardée de beaucoup et puis, la conversion réalisée par Firebird



Rainbow Island de Firebird : un logiciel condamné...

Considérant qu'ils n'avaient pas vendu les droits de ce programme à Microprose, mais à Firebird, Taito a décidé de revenir sur cet accord et de traiter avec Ocean. Maintenant, Microprose dispose d'un excellent programme, mais n'en a pas les droits, tandis

est vraiment superbe. *Rainbow Islands*, qui est la suite de *Bubble Bobble*, aurait pu être un grand succès, mais son avenir est maintenant plus qu'incertain. D'autant plus que des versions pirates circulent déjà...

Alain Huyghues-Lacour

Les livres dont vous êtes le héros



Pour vivre une aventure ou un jeu de rôle interactif, nul besoin d'ordinateur ou de réunion entre amis pour plonger ensemble dans les affres d'un module. Folio Junior continue d'étoffer sa déjà riche collection de livres interactifs. Dé et crayon sont les seuls accessoires indispensables. Les livres sont bien traduits et les aventures souvent passionnantes (Folio Junior). J.H.



Zook Atlas : un atlas géographique complet sur ST.

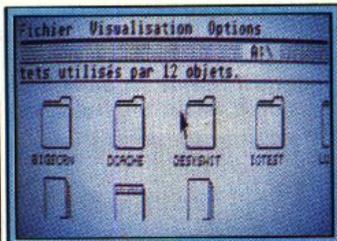
Dompub : encore et encore

Station poursuit ses efforts ! Ce spécialiste du domaine public (Dompub) propose des programmes variés. Notre spécialiste vous en propose une sélection.

Voici un choix d'autres logiciels Domaine Public de chez Station pour Atari ST.

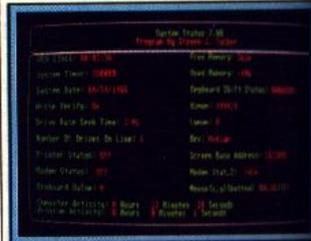
Zook Atlas est un atlas géographique des cinq continents. Il aide pour le repérage de villes, régions, fleuves, océans et dra-

Stuffer est un petit programme bien utile. Il permet de dépasser la limite des six accessoires du GEM, limite beaucoup trop restrictive dans certains cas. Le mode de fonctionnement est très simple. Il suffit de charger *Stuffer*



Big Screen (ST).

peaux du monde entier. Le programme fonctionne selon deux modes : apprentissage où le programme donne le nom de la zone cliquée (si toutefois elle est répertoriée) et mode contrôle où il vous faudra trouver l'élément donné par le programme. Dans ce dernier cas, une aide est fournie si vous ne trouvez pas la bonne réponse, pour éviter de rester sur votre faim. Les graphismes réussis rendent très lisibles les différentes cartes et drapeaux.



Systat 7 (ST).

en accessoire et de mettre les autres accessoires dans le dossier *Stuffer* du catalogue principal. L ne vous restera alors plus qu'à choisir les accessoires que vous désirez charger en fonction des besoins du moment. Une extension mémoire à un Méga est recommandée car tous ces accessoires risquent de prendre beaucoup de place surtout en cas de changement de résolution. Certains programmes (*Turbo ST*, *ST Doctor*) n'acceptent pas les changements de résolutions sou-

Stuffer et d'autres plantent dans certains cas. Cependant, dans la plupart des cas, tout se passe correctement.

Bigscreen est une disquette bourrée d'utilitaires dont la plupart sont très pratiques. **Bigscreen** lui-même est un écran virtuel fonctionnant dans toutes les résolutions. Rappelons, en quelques mots, le principe des écrans virtuels. Sur **ST**, la résolution est fonction du nombre de couleurs utilisées : 320 x 200 en seize couleurs, 640 x 200 en quatre couleurs et 640 x 400 en monochrome. Les écrans virtuels permettent de s'affranchir de cette limitation de résolution, l'écran physique se comportant comme une fenêtre de visualisation de l'écran virtuel. **Bigscreen** permet de définir un écran de taille quelconque. Il faut cependant signaler qu'un écran de 1 280 x 800 en seize couleurs occupe déjà la bagatelle de 512 Ko de mémoire. Le scrolling à travers l'écran virtuel est rapide et fluide. Le programme ne fonctionne pas avec les anciennes ROM 1.0, mais il est cependant possible de tourner la difficulté en chargeant au préalable sur disquette le TOS 1.4. Ce programme se révèle très intéressant avec les traitements de texte et encore davantage avec les logiciels de mise en page.

DCache est un petit programme définissant une mémoire cache configurable pour les accès aux disques souples ou durs. Cela évite ainsi de recharger un secteur déjà en mémoire cache et fait donc gagner un temps précieux lors des opérations disques.

Deskwit permet de choisir entre différentes configurations de bureau sauvegardées avec le suffixe « .INF ». Ce programme, sans être capital, pourra vous être utile de temps à autre.

IOTest mesure la vitesse de transfert de tous les disques, qu'il s'agisse de disquette, disque dur ou même de RAM Disk. Bien utile pour connaître les caractéristiques d'un disque dur que l'on désire acheter d'occasion, par exemple, et pour lequel on ne dispose pas de spécifications techniques.

Lupen offre une loupe temps réel plein écran à deux niveaux de grossissements. Son appel s'effectue très simplement par Alt-Shift-Shift et ne devrait donc pas interférer avec la grande majorité des programmes.

Systat 7 permet de connaître, en

temps réel, la valeur de certains paramètres système. Il s'agit des coordonnées de la souris et état des boutons, code des touches clavier et état des touches mortes (**Control**, **Shift**, **Alternate**), date, heure et timer système, adresses de l'écran, de Himem ou de Lomem, quantité de mémoire libre et occupée, etc.

Testecran propose l'extinction automatique de l'écran au bout d'un temps réglable. Le rappel s'effectue très simplement par appui sur une touche quelconque, bouton souris ou simple déplacement de celle-ci. Un bon programme évitant de fatiguer inutilement votre moniteur (le bombardement incessant des électrons sur la même zone du tube comme dans le cas d'une image fixe laissée de manière prolongée peut endommager de manière définitive le revêtement phosphorique de l'écran, conduisant à un manque de luminosité locale se traduisant par une tache sombre).

TD13 enfin est un petit programme permettant de se passer du panneau de contrôle pour changer la date et l'heure du système. Jacques Harbonn

Un CD pour les micros



Un compact disc : trente jeux !

Editeur d'outre-Manche particulièrement connu pour ses logiciels bas de gamme, Code Master propose une compilation d'une trentaine de jeux pour **Amstrad CPC**, **Sinclair Spectrum** et **Commodore 64**. Originalité de ce produit : le support utilisé est un Compact Disc. En résumé, le CD remplace la K7. Déjà éprouvé sur **MSX**, ce système permet un temps d'accès aux logiciels très rapide et une bonne qualité de chargement. Cette compilation est proposée à environ 200 F, câble de liaison lecteur de Compact Disc/ordinateur inclus (distributeur Innelec). M. B.



Séance d'initiation au curling.

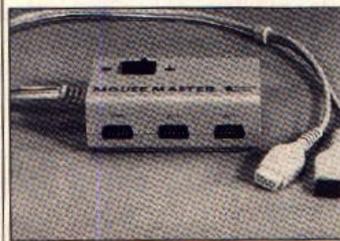
Tilt: bonjour les sportifs

Tilt s'initie aux sports d'hiver multiépreuve ! Non pas sur micro-ordinateur en jouant à **Winter Games** ! Mais sur le terrain... en participant au premier Trophée des neiges des journalistes. Cette compétition organisée par l'Association Média aventure presse, le service des sports de la ville de Chamonix, Milka, Pierre et Vacances et Auto Best, a rassemblé pour l'occasion plus de trente rédactions parmi les plus grands titres de la presse française : **VSD**, **Télé Loisirs**, **Paris Match**, **Moto Journal**, **les Nouveaux Aventuriers** et **Bateaux** pour la presse écrite, **AFP**, **SIPA** pour les agences de presse et **TF1**, **A2**, **La Cinq**, **M6** et **Huit Mont Blanc**, la chaîne locale, pour la TV. **Patrick Costa**, le spécialiste *es Defender of the Crown*, **Christophe Dubois** alias « Zarmo » et **Florence Serpette** du 3615 **Tilt** composaient

l'équipe **Tilt**. Seule la neige a boudé ce week-end chamoniard en nous privant des slaloms parallèles et les organisateurs, ont dû faire appel à leur imagination pour que « le spectacle continue ». Un cocktail glissant d'épreuves rafraîchissantes remplaçait le programme de ski : patinage de vitesse, curling, tir à l'arc, natation et escalade. C'est le team **Huit Mont Blanc-les Nouveaux Aventuriers** qui remporte ce premier trophée des neiges des journalistes suivi de très près par **La Cinq-Moto Journal**. **Tilt**, quant à lui, se hisse honorablement à la 9^e place du classement général avec, une première place au tir à l'arc pour **Patrick Costa**, une autre première place au classement féminin combiné pour **Florence Serpette** et une quatrième place pour **Christophe Dubois**. F.S.

La souris libérée

Changer sa souris pour connecter un joystick n'est pas toujours très



Le Mouse Master.

aisé avec un **Amiga** sur un bureau encombré et tient du délire sur un **ST-STE**. **Mouse Master** propose une alternative intéressante aux câbles de prolongation joystick habituellement utilisés. Il s'agit d'un petit boîtier se raccordant sur les deux prises joysticks et disposant des entrées pour la souris et deux joysticks. Un interrupteur effectue la bascule immédiate entre joystick et souris (distribué par **Bus Plus** ; 290 F). J.H.

OFFRE SPECIALE
Des économies + un cadeau



ABONNEZ-VOUS À TILT.



GRATUIT

VOUS RECEVREZ :

II NUMEROS MENSUELS

+ I NUMERO SPECIAL

"Le Guide Jeux et Micro"

+ I SUPERBE CADEAU

une originale pendulette à quartz montée sur
une véritable disquette.

Envoyez, dès aujourd'hui, votre carte d'abonnement. (Il est inutile d'affranchir l'enveloppe).

Cette carte d'abonnement
est à renvoyer, sous enveloppe non affranchie, à :

TILT MICROLOISIRS

LIBRE RÉPONSE N° 4375 75443 PARIS CEDEX 09



TILT
MICROLOISIRS

**Il y avait les jeux
de tennis...**



Livres et Micros

Le Maître du jeu sur Amiga

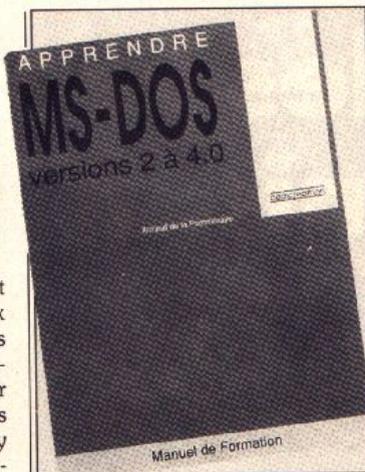
Cet ouvrage regroupe des trucs et astuces. Plus de cinquante jeux ont été sélectionnés et tous les genres sont représentés, de l'action à l'aventure en passant par les simulations. Les trucs donnés sont également très variés. On y trouve des cheat mode, des solutions complètes de jeux d'aventure, des plans, des codes, etc. L'ensemble est bien fait et tout le monde y trouvera son compte. Certaines astuces ont déjà été publiées dans la rubrique Message in a bottle, mais vous trouverez également de l'inédit. J'y ai découvert quant à moi comment passer un tableau de *Emerald Mine*. Un ouvrage sérieux, pour en apprendre plus sur vos jeux préférés (*le Maître du jeu sur Amiga* de P. Brunet ; éditions BCM).

Alain Huyghues-Lacour



Apprendre MS-Dos

Avez-vous remarqué ? Bien des utilisateurs de PC et compatibles connaissent le nom de MS-Dos mais pas vraiment sa réalité. En dehors des sempiternels Dir, CD Truc, CD..., CLS combien d'instructions sont-elles ignorées ? Si l'on vous parle d'Edlin, de Copy Con, de Keybfr, de Ver et autres, ne vous y trompez pas, c'est bel et bien du Dos de Microsoft dont on vous entretient. Plutôt que de prendre une mine entendue sur ce sujet pourquoi ne pas résoudre



ment plonger dans le système d'exploitation du PC ? Apprendre MS-Dos facilite ce contact plus profond avec les versions 2 à 4.0 de MS-Dos. Tout au long de ses onze chapitres et de ses diverses annexes, il expose de manière simple et efficace les instructions et fonctions de ce système d'exploitation. Tout y passe, du disque dur à la redirection des fichiers en passant par la gestion de la mémoire étendue. Il s'agit d'un ouvrage agréable et relativement accessible, plaisant pour l'amateur. (*Apprendre MS-Dos*, édition Cedic/Nathan).

Flight Simulator

Ce livre est destiné à tous ceux (ô combien nombreux) qui parviennent à décoller avec *Flight Simulator* mais qui ne réussissent jamais à atterrir. L'ouvrage propose un moyen progressif et pédagogique d'appréhender le plus abouti des simulateurs de vols sur



micro, (le livre traite de FSII et FSIII sur ST, Amiga, PC et Mac), ceci en acquérant les indispensables connaissances aéronautiques. L'écriture se veut simple tout en abordant sans hésiter des notions aussi variées et complexes que celles de portance, de traînée, d'avionique (différentes gouvernes de l'avion). De manière plus pratique, tous les instruments de bord sont expliqués dans le détail. En dernier lieu, problèmes concrets et solutions sont exposés (approche de certains aéroports nord-américains). La simplicité et la richesse de ce livre en feront très rapidement l'ouvrage de référence pour tous les débutants sur *Flight Simulator* (*Flight Simulator, Initiation au pilotage*, de P. Lefebvre ; éditions Marabout).

Eric Caberia

Basic GFA 3 facile (Atari ST)



On ne présente plus le basic GFA 3. Tilt d'or Canal + 89, ce langage est devenu l'outil de programmation le plus répandu et le plus utilisé sur ST. Disposant d'un grand nombre de commandes donnant accès à toutes les spécificités de la machine telles que les routines graphiques, sonores, bibliothèque GEM, et interruptions, ce langage peut s'avérer d'une approche difficile. Le livre adopte donc une stratégie très progressive et structurée qui permet, dans un premier temps, de bien maîtriser l'éditeur-interrupteur du GFA 3. Viennent ensuite des problèmes suivis d'exemples, aussi complexes que les notions de procédure et récursivité, d'adresse, de pointeur, de peek et de poke. Une approche claire

et efficace des notions de programmations structurée, de debugging et traitement des erreurs est aussi présente. Même des domaines aussi pointus que le parallélisme et les interruptions sont abordés, toujours de manière claire et didactique. Un ouvrage de bonne qualité donnant un grand nombre d'exemples concrets (*Basic GFA 3 Facile* de A. Ravet ; éditions Marabout).

Eric Caberia

Le livre du GFA basic 3.0 (pour Amiga)

Le basic GFA est en passe de devenir le langage le plus répandu sur micro 16 bits (exception faite des PC). Après le ST, l'Amiga succombe en effet au charme de ce surprenant basic. Ce livre a pour but d'optimiser votre programmation en rappelant les bases et en donnant un grand nombre d'astuces et d'exemples d'utilisation. Des domaines aussi variés que l'organisation de la mémoire, la gestion de l'affichage, l'animation d'objets, la programmation des fenêtres et menus sont abordés en détail (exemples à l'appui). Cette liste est loin d'être exhaustive, tant le livre fourmille d'informations, ce qui en fera à n'en point douter un complément indispensable au manuel du basic GFA 3.0. A noter que l'ouvrage est suivi d'un index et qu'il est accompagné d'une disquette d'exemples exécutable (*le Livre du GFA basic 3.0, pour Amiga* ; de Bleek, Hecht et Litzkendorf ; éditions Micro Application).

Eric Caberia



...maintenant, découvrez
la 1^{ère} double simulation!

TENNIS

Jump



DISPONIBLE
POUR ST, AMIGA,
CPC. PRIX PUBLIC
CONSEILLÉ : DE
199 à 249 F SELON
MACHINES.

- UN REALISME JAMAIS ATTEINT**
- Des animations et un environnement sonore exceptionnels.
 - Un double écran qui permet à chacun des joueurs de se trouver au 1^{er} plan.
- TOUS LES COUPS DU TENNIS SONT PRÉSENTS.**
- Les services, les volées, les coups de fond de court, les smashes, les amorces, les lobs...
 - Tous les effets : lift, coupé et plat.
- TOUS LES TYPES DE JEU.**
- simple, double, entraînement,
 - match d'exhibition, tournoi, coupe DAVIS.
 - 1 ou 2 joueurs.
 - durée d'un match paramétrable
 - 32 adversaires vraiment différents.
 - 1 éditeur permettant de créer soi-même ses adversaires.

AMIGA SCREENS



36 15 LORI
des jeux, des infos,
des milliers de cadeaux
à gagner



81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18

Les meilleurs softs sur Atari

Il est toujours difficile de faire un choix dans une logithèque aussi bien fournie que celle de l'Atari ST. Le but des *100 Meilleurs Logiciels pour Atari* est de proposer, dans divers domaines, une sélection des programmes incontournables. Ainsi, le choix se fait plus facilement. Divers secteurs sont explorés (des outils de programmation au jeux en passant par les applications médicales). Lorsque, dans un secteur donné, plusieurs programmes sortent du lot, ils sont tous présentés. Reste au lecteur à faire son choix en comparant leurs spécificités. Nom de l'éditeur, version, écran requis et

prix indicatif viennent compléter les fiches de chaque programme. En outre, on trouve en fin d'ouvrage une liste non qualitative des principaux programmes pour ST. Non exhaustif, ce livre ne prête flanc à la critique que du fait de sa relative ancienneté. En matière de micro-informatique tout va très vite et ce livre vieux de six mois environ n'est pas très à jour dans certaines domaines notamment en matière de jeux d'arcade. En outre, il met en avant des programmes introuvables en France. Malgré tout, ce livre s'avère de bon conseil en matière de bureautique, PAO et programmation notamment. (*Les 100 Meilleurs Logiciels pour Atari*, édition Marabout).

Mathieu Brisou

Du son plein les oreilles

Miniamp est un petit amplificateur stéréo se connectant sur les sorties sons de l'Amiga ou du STE. Il délivre une puissance de 5 W par canal et est livré avec câbles de raccords et bloc d'alimentation. Trois formules sont proposées : amplificateur seul (290 F), avec enceintes coniques

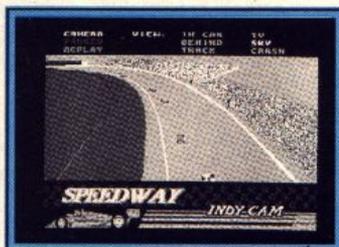
une voix (530 F) ou enceintes trois voix (895 F). Les résultats grâce à cet appareil sont excellents et vous permettront de goûter pleinement la stéréo et l'environnement sonore de qualité de jeux tels que *Battle Squadron* par exemple (distribué par Bus Plus).

J.H.

Indin: congratulations!

Institution du monde micro outre-Manche, les Indin récompensent les meilleurs jeux de l'année et même plus... Journalistes, personnalités, éditeurs et autres distributeurs se voient aussi récompensés pour leurs loyaux services.

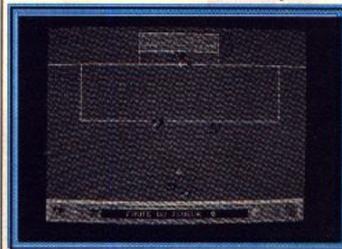
Soirée de gala à Londres pour l'INDIN 89, le dîner annuel qui rassemble toute la profession micro-informatique anglaise. Editeurs, distributeurs, revendeurs, journalistes programmeurs, plus de trois cents personnes assistaient à cette party dont le point d'orgue était la remise d'oscars destinés à récompenser les meilleures performances de l'année. Dans la catégorie meilleure simulation 8 bits, étaient nominés *Bomber* et *Stunt Cars Racer*; élu : *Stunt Cars Racer*, de Microprose. *Falcon* de Mirrorsoft emporte la palme de la meilleure simulation 16 bits devant *Indy 500* et *Sim City*, d'Infogrames. Meilleure adaptation d'arcade 8 bits :



Indianapolis 500 (PC).

Chase HQ, d'Ocean, devant *Forgotten Worlds* et *New Zealand Story*. Meilleure adaptation d'arcade 16 bits : *Operation Thunderbolt* (Ocean) devant *Silkworm*, *Ghoul's'n Ghosts*, *Chase HQ* et *Hard Drivin'*. Meilleur jeu d'action arcade 8 bits : *les Incor-*

ruptibles (Ocean) devant *Myth*. Meilleur jeu d'action arcade 16 bits : *Kick Off* devant *Xenon II*. Meilleure adaptation d'une licence non-arcade 8 bits (ouf !): *Batman* devant *Indy* et les

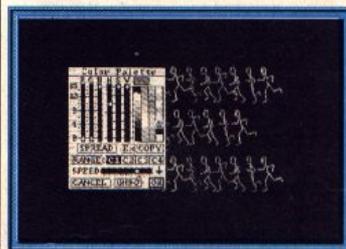


Kick Off (ST).

Incorruptibles. Meilleure adaptation d'une licence non-arcade 16 bits (re-ouf !): *Batman* devant *les Incorruptibles* et *Indy*. Programmeur de l'année : *Bullfrog* (*Populous*). Jeu le plus original : *Populous* devant *Lord of the Rising Sun* et *Sim City*. Prix de la meilleure création étrangère : *les Voyageurs du temps* devant *Crazy Cars II*, *Pro Tennis*, *Skweek* et *Drakkhen*. Meilleurs bruitages 8 bits : *Turbo Outrun* devant *Denaris* et *City Dull*. Meilleurs bruitages 16 bits : *Xenon II* devant *Ghoul's'n Ghosts* et *Ghostbusters II*. Meilleurs graphismes 8 bits : *Myth* devant *Stormlord* et *Operation Thunderbolt*. Meilleur graphisme 16 bits : *Fiendish Freddy* devant *Shadow of the Beast* et *Dragon's Lair*. Journaliste de l'année : *Ciaran Brennan* devant *Gary Penn*, *Steve Cock*, *Tony Hetherington* et *Julian Rignall*. Magazine de l'année : *The One* devant *Amiga Format*, *Your Sinclair*, *CVG*, *Zero* et *Ace*. Meilleure bande vidéo promotionnelle : *Ghoul's'n Ghosts*. Meilleure publicité :

Fiendish Freddy. Prix spécial Commodore, remis pour encourager les développeurs qui travaillent sur la « meilleure machine du monde », selon les représentants de la société : *Deluxe Paint III* devant *Music Ex*, *Shadow of the Beast* et *Sculpt III* *D Animate*. Revendeur de l'année : *Microbyte* devant *Bits and Byte* et *Computer Shop*. Distributeur de l'année : *Leisure Software* devant *Center Soft*, *Gem* et *R and R*. Editeur de l'année : *Ocean* devant *Mirrorsoft*, *US Gold* et *Psygnosis*.

Et enfin, le prix le plus important, qui récompense la meilleure contribution au développement de l'industrie a été remis à *Rod Cousins*, directeur général d'*Activision* en Europe pour son inlassable activité en faveur du développement de la micro ludique. Comme vous pouvez le constater, ces prix, décernés par la profession toute entière, sont destinés à récompenser non seu-



Deluxe Paint III (Amiga).

lement la qualité des jeux mais également le dynamisme et les actions commerciales des éditeurs, distributeurs et journalistes. Ils sont donc à bien des égards, loin de nos Tilt d'or qui ne cherchent à consacrer que la valeur pure des jeux, en dehors de toute connotation commerciale...

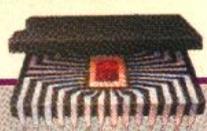
PC Engine : Alors quoi de neuf ?

Toujours importée de manière non officielle, la console NEC PC Engine jette les bases pour se tailler en 1990 une place sur le marché.

Mettons les choses au point. Pour ceux qui l'ignorent encore, la PC Engine n'est pas un nouveau jeu compatible, c'est la console NEC. Et celle-ci est enfin disponible dans toute la France. Une nouvelle société, Sodipeng, assure désormais une large diffusion de cette console. La FNAC, ainsi

que bon nombre de grandes surfaces ont référencé la PC Engine. Le prix public conseillé est de 1 790 F et Sodipeng assure le service après-vente, avec une possibilité d'échange dans les 48 heures en cas de panne. En revanche, le prix des jeux reste assez élevé : entre 300 et

MAITRISEZ L'INFORMATIQUE ET SES APPLICATIONS!

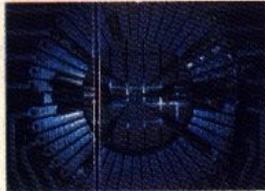


LA PUCE: PRODIGE DE LA MINIATURISATION

- 1 La mémoire morte de la puce contient les instructions stockées pour exploiter le calculateur.
 - 2 La mémoire vive, rentre en fonction uniquement pendant la durée du traitement.
 - 3 Le décodeur de commande décompose les instructions en étapes détaillées pour l'exploitation par l'UAL.
 - 4 L'UAL: unité arithmétique et logique, chargée des calculs, elle constitue le microprocesseur central de la puce.
 - 5 Le circuit horloge relie la puce à un cristal à quartz externe, il synchronise l'ensemble du traitement.
 - 6 La section entrée/sortie dirige la transmission avec des périphériques extérieurs...
- Le fonctionnement détaillé de la puce vous sera révélé dans *Initiation à l'informatique*.



1951: Mise en service de Léo, premier ordinateur de gestion.



Détail d'une puce. Leur fragilité est si grande que 70 % d'entre elles sont endommagées au moment même de leur fabrication!



1981: Une chaîne de fabrication Apple II, un des premiers succès commerciaux dans le grand public.



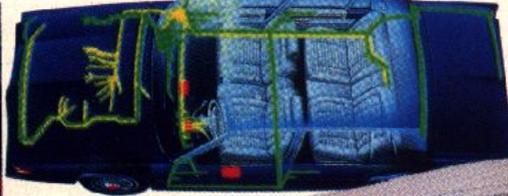
Disques de silicium, sortant du four. Avec chacun d'entre eux, des milliers de puces vont pouvoir être fabriquées.



Le disque à lecture laser, ou l'informatique au service de la musique...



Conception de micro-circuits sur tablette graphique à l'aide d'un crayon optique.



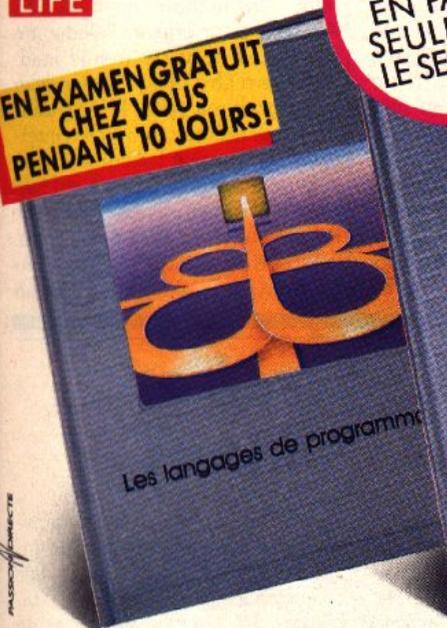
Déjà, les ordinateurs de bord équipent la plupart des automobiles. Bientôt, des liaisons par satellite permettront le contrôle du trafic!



GARDEZ CES 2 LIVRES EN PAYANT SEULEMENT LE SECOND!

EDITIONS TIME LIFE

EN EXAMEN GRATUIT CHEZ VOUS PENDANT 10 JOURS!



GRATUIT!

LE MONDE DES ORDINATEURS: TOUT, TOUT, TOUT SUR L'INFORMATIQUE ET SES APPLICATIONS QUOTIDIENNES.

Aucun instant de notre vie n'échappe au traitement informatique: écrire, calculer, gérer, illustrer, communiquer, voyager, créer... Voici pourquoi TIME-LIFE a conçu LE MONDE DES ORDINATEURS: une collection unique pour découvrir, comprendre et perfectionner vos connaissances sur l'informatique et ses applications dans votre vie de tous les jours. Pour que vous puissiez découvrir tout l'intérêt que présente cette nouvelle collection, pour vous, pour vos enfants... pour votre avenir professionnel, votre culture personnelle; **TIME-LIFE vous fait profiter d'une offre exceptionnelle**: vous recevez le premier volume de la collection: **Initiation à l'informatique** en cadeau, accompagné du second volume: **Les langages de programmation** en examen gratuit pendant 10 jours.

Pour recevoir ces 2 volumes, sans aucun engagement, retournez dès maintenant le bon d'examen gratuit ci-dessous!

Dans chaque volume du MONDE DES ORDINATEURS:
 • 128 pages en couleur, format 23,5 x 28 cm, superbement reliées.
 • Des centaines de photos, de schémas, un glossaire et un index.

GRATUIT!
POUR VOUS!



Ce très beau boulier chinois, en bois verni, reproduction fidèle d'un objet millénaire. Jusqu'au 17ème siècle, il fut le seul outil de calcul utilisé par l'homme...

BON D'EXAMEN GRATUIT

EDITIONS TIME LIFE

à retourner rapidement sous enveloppe non affranchie à TIME-LIFE INTERNATIONAL, libre réponse n° 6798, 75385-08 Paris Cedex

OUI, je souhaite recevoir pour un examen gratuit de 10 jours, les volumes **Initiation à l'informatique** et **Les langages de programmation**, avec mon cadeau: le boulier chinois, si je répons avant 8 jours. Si je décide de garder ces 2 volumes, je paierai seulement le second et vous réglerai la facture qui l'accompagne soit 169 F (+ frais d'envoi 18 F). Vous m'envoyez par la suite les volumes suivants de la collection à raison d'un livre toutes les 6 semaines environ, toujours pour un examen gratuit de 10 jours. Je ne suis pas tenu d'acheter un nombre minimum de livres et peut interrompre ma collection à tout moment sur simple courrier. Si ces 2 volumes ne répondent pas exactement à ma demande, je vous les retournerai dans les 10 jours suivant leur réception, vous cesserez alors toute autre expédition et je ne vous devrai rien.

INSCRIVEZ EN MAJUSCULES VOS NOMS ET ADRESSE

Mme Mlle M.

Nom _____ Prénom _____

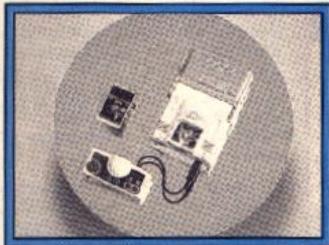
N° _____ Rue _____ Code postal _____

Ville _____

N° de tél. _____ (facultatif)

Signature obligatoire: _____

550 F. D'autre part, deux manettes de qualité sont désormais disponibles. Bien d'autres accessoires sont prévus prochainement, nous en reparlerons. Se batant depuis plus d'un an pour imposer le PC Engine, la boutique Shoot Again est toujours à la pointe de l'actualité. Les nouveautés y sont nombreuses et le système d'échange de logiciels fonctionne bien. Avec une distribution en grandes surfaces dans des boutiques spécialisées et une présence sur le marché de l'arcade (voir l'article sur Amusexpo), ça bouge pour le PC Engine ! Cette console devrait réaliser une bonne percée en France cette année.



Le PC Engine de NEC.

ment, nous en reparlerons. Se batant depuis plus d'un an pour imposer le PC Engine, la boutique Shoot Again est toujours à la pointe de l'actualité. Les nouveautés y sont nombreuses et le système d'échange de logiciels fonctionne bien. Avec une distribution en grandes surfaces dans des boutiques spécialisées et une présence sur le marché de l'arcade (voir l'article sur Amusexpo), ça bouge pour le PC Engine ! Cette console devrait réaliser une bonne percée en France cette année.

Alain Huyghues-Lacour

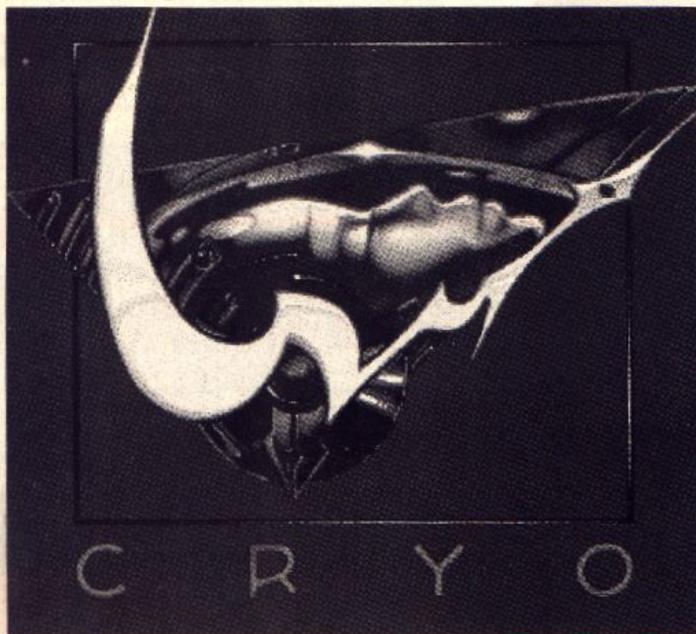
Cryo, tel le phénix

D'ERE à Exxos, d'Exxos à Cryo, P. Ulrich et consorts n'ont qu'une idée : laisser libre cours à leur imagination pour créer des jeux.

Exxos, ça vous dit certainement quelque chose... Label d'édition issu du groupe Ere/Infogrames, c'est au cri de *Ata Ata Holo Uglu* lancé par Philippe Ulrich et repris par ses compères (Didier Bouchon, Michel Rho, Rémi Herbulot, Jocelyn Valais, et autres) que l'équipe à qui l'on doit *Kult* rejoint le giron de Virgin Games. Exxos devient ainsi une coquille vide. Il est remplacé par un nouveau label nommé Cryo. L'histoire du logo donne dès l'abord le ton. Il représente un visage d'humanoïde en hibernation, découvert près d'une montagne de la planète Mars lors d'une expédition commanditée par un irrécusable vieillard. Ce logo rappelle du

reste le style Exxos : nul mystère à cela... Il n'en reste pas moins que l'on est impatient de voir les premières créations de cette nouvelle structure. L'équipe talentueuse de Cryo se sentira-t-elle à l'aise dans le carcan Exxos. Cela est d'autant plus important que, comme le précise le dossier de presse, Cryo est considéré par Virgin comme un label de communication. L'équipe se borne-t-elle à un simple travail d'édition ? A voir... Une chose reste cependant certaine, ce changement prouve la cohésion de l'équipe et, en attendant les premiers logiciels Cryo, on ne peut que leur souhaiter bonne chance.

Mathieu Brisou



GFA basic : compilez !

Le nouveau compilateur GFA version 3.03 est désormais disponible. Les possesseurs de l'ancienne version bénéficient d'un échange gratuit par simple envoi de la disquette originale 3.01. Cette nouvelle version corrige un certain nombre de bugs. En voici la liste fournie par Micro Application complétée par nos tests. EXIT IF TRUE fonctionne désormais. PRINT USING, CLS et SETMOUSE x,y,b tournent correctement. INPUT dans une fenêtre ne génère plus d'erreur lors du scrolling. CLOSEW réinitialise le clippage (limitation de la zone d'écran active). GB est juste. SCRP_READ ne génère plus d'erreur. OPTION BASE 1 fonctionne pour 1 et 2 dimensions avec les tableaux boléens. A% = A% AND \$7FFFFFFF fonctionne pour des variables avec des masques avec un seul bit à 0, quand la variable est déclarée locale, ou avec un masque égal à &H0000FFFF. RUN et END ne posent plus de problème au sein d'une procédure. Pourtant tout n'est pas rose car il subsiste quelques bugs. Certains sont mineurs comme les INPUT. En interprété, les textes de l'INPUT sont suivis d'un point d'interrogation et d'un espace, qui disparaissent après

compilation. Certes, il suffit de modifier le texte des INPUT mais la correction de ce bug n'aurait pas dû poser de problème. D'autres sont nettement plus graves. Ainsi la monstrueuse erreur de compilation de DELETE se retrouve ici. L'utilisation de DELETE A\$(n) au sein d'un tableau de chaînes efface l'élément n+1 et non l'élément n ! On peut toujours tourner la difficulté en modi-



Du GFA au LM ? Compilez !

fiant l'instruction en DELETE A\$(n-1) pour effacer l'élément n mais il est tout de même inadmissible d'être obligé de modifier le programme pour le voir tourner de la même manière en interprété et compilé ! Allons M. Ostrowski, vous avez réussi un excellent travail avec le GFA basic 3.0. Prouvez-nous que vous pouvez faire de même pour le compilateur. Jacques Harbonn

Des accessoires par centaines !

Qui n'a jamais frémé d'envie devant le nombre d'accessoires de bureau Macintosh ? Les utilisateurs du ST font en effet bien pâle figure avec seulement six accessoires autorisés sous application GEM. Multidesk vient remédier à cette lacune en permettant de dépasser très largement la limite fatidique des six accessoires. Le logiciel peut être installé lui-même en accessoire ou lancé comme un programme. Vous pouvez ainsi charger n'importe quel accessoire, même pendant qu'un programme tourne et ainsi vous affranchir de toute limite du nombre d'accessoires, excepté celle de la taille mémoire de votre ordinateur. Pour les néophytes, ou ceux qui n'auraient pas saisi l'intérêt de cet utilitaire, il faut souligner que les accessoires de bureau sont de-

venus, avec l'évolution de la micro, des programmes à part entière, on trouve ainsi des calculatrices, des jeux, des tableurs, des petits traitements de texte. L'utilisation de Multidesk permet donc d'avoir simultanément un grand nombre d'applications qui s'avèrent fort utiles à l'usage. Multidesk dispose de nombreuses options telles que des opérations de tri (les accessoires de bureau sont rangés par ordre alphabétique), de changement de nom de menu, d'optimisation de la quantité de RAM nécessaires aux accessoires. Un excellent programme qui ne dément pas la bonne réputation de cet éditeur qui nous avait déjà étonné avec Turbo ST (accélérateur graphique). (Disquette Bela-Arobace pour ST. Prix : C). Eric Caberia

"VOUS POUVEZ ENCORE CHANGER LE COURS DE LA GUERRE"

SHERMAN M4

Plus de 2 années de travail pour un résultat fantastique ! Sherman M4 est la simulation de tank à posséder à tout prix. Ce jeu retrace tous les types de combat de chars de la 2^e guerre mondiale.

UN REALISME
A VOUS
COUPER LE
SOUFFLE.

DISPONIBLE POUR
ST, AMIGA,
CPC, PC & COMPAT.
PRIX PUBLIC
CONSEILLÉ : DE 199
à 249 F SELON
MACHINES.



LORICIEL

81, RUE DE LA PROCESSION
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18

36 15 LORI
des jeux, des infos,
des milliers de cadeaux
à gagner

Battle Squadron et les consoles

Pour Jacques Harbonn, *Battle Squadron* est une véritable référence et révolutionne le strict cadre du shoot'em up sur Amiga. Voici pourquoi...

La sortie de *Battle Squadron* (voir « hits » du numéro précédent) constitue à mon sens plus que la simple arrivée sur le marché d'un excellent jeu (et encore le mot est faible). C'est la première fois que l'on voit sur un 16-32 bits un shoot-them-up réunissant autant de qualités : graphisme et animation superbes, musique adaptée à chaque phase de jeu et complétée par des bruitages de tir et d'explosion évocateurs, maniabilité hors pair, tableaux variés, et j'en passe.

Au cours de fréquents et parfois longs débats, A. H.-L. s'enthousiasmait sur la qualité des jeux d'action sur consoles 16 bits et je lui soutenais qu'il était tout à fait possible de créer un jeu de qualité identique, si ce n'est meilleure sur des ordinateurs performants tels que le ST (et surtout maintenant le STE) et l'Amiga. Le principal problème venait à mon sens non de la machine mais des programmeurs eux-mêmes qui ne parvenaient pas à maîtriser parfaitement leur outil. *Battle Squadron* ou vient de m'en apporter la

preuve éclatante. Il relance du même coup le débat du choix entre ordinateur ou console pour les purs joueurs d'action.

Si des jeux du niveau de *Battle Squadron* ou de *Stunt Car* (je



Battle Squadron relance-t-il le débat ordinateur/console ?

partage en partie l'avis d'Alain Huyghues-Lacour, il aurait mérité d'être Tilt d'Or ex-aequo avec *Interphase*) se multiplient, les consoles 16 bits risquent de manquer de pâture. Certes, leur prix d'achat est inférieur, en contrepartie, l'investissement est nettement plus important pour les cartouches et l'écart est rattrapé à partir de dix jeux.

Jacques Harbonn

A qui profite le flop ?

A l'évidence, au gagnant de notre concours Flop... Rendez-vous compte, grâce à sa sagacité, il a réussi à établir la liste presque idéale des pires softs auxquels on puisse jouer !

A voir l'air réjoui d'Anthony Bruchet qui, à treize ans, vient de gagner le concours Tilt-Flop 1989, on se dit que le malheur des uns fait le bonheur des autres. Il faut dire que le premier prix — une visite des égouts de Paris — était particulièrement alléchant. *Tilt* lui a demandé ce qu'il en pense.

Tilt : Tu viens de gagner le concours Flop. Est-ce parce que tu t'es fait toi-même rouler en achetant les jeux ?

A. B. : Non, heureusement, car je n'ai pas la machine adéquate. Je les ai vus chez des copains et j'ai tenu compte des avis de *Tilt*.

Tilt : Que penses-tu des notations sévères d'Acidric Briztou ?

A. B. : Ça dépend ! Je ne suis pas toujours d'accord...

Tilt : De tous les flops que tu as vu, lequel est, le plus nul ?

A. B. : Sans doute 1943 !

Tilt : Quel ordinateur as-tu ?

A. B. : J'ai un Thomson MO5, mais je vais sûrement en changer pour un Atari 520 STE.

Tilt : Quels sont les pires flops sur MO5, ceux que tu regrettes d'avoir acheté ?

A. B. : Je n'ai pas les noms en tête... Il y a eu *F-15 Strike Eagle*, *La Nuit des templiers*, non plus, c'est pas terrible.

Tilt : Comment, à ton avis, peut-on éviter de se faire piéger par des jeux nuls ?

A. B. : En les essayant chez des copains ou dans les magasins, et en suivant les conseils de *Tilt* !

Tilt : Quels sont, pour toi, les principaux critères de nullité d'un jeu ?

A. B. : D'abord, les graphismes. S'ils sont mauvais, le jeu est nul. Ensuite, l'action. Il faut qu'elle ne soit pas trop répétitive. Enfin, il faut que le jeu soit jouable !

Tilt : Quel style de jeux préférez-tu ?

A. B. : J'aime les jeux d'action, comme *Android* sur MO5. J'aime aussi *Gryzor* sur *Amstrad* que j'ai vu chez des copains.

Tilt : Quel sera le premier jeu que tu achèteras pour ton ST ?

A. B. : *Altered Beast*. Je l'ai essayé en salle d'arcade, ça m'a plu. *Stunt Car* également.

Propos recueillis par Jean-Philippe Delalandre

Jeux : les tendances 1990

Que nous réservent les éditeurs de jeux pour l'année 1990 ? Deux tendances se dégagent. Nous vous proposons de les découvrir.

Les jeux vidéo suivent des modes : à croire que les éditeurs se donnent le mot pour produire les mêmes programmes, au même moment. Le cas le plus marquant est le, déjà ancien, phénomène casse-briques. Tout le monde y est allé de sa variante d'*Arkanoïd* jusqu'à l'épuisement total du marché. Cette année, la tendance s'oriente autour de deux directions, l'une est tournée vers le passé, l'autre vers l'avenir : les jeux de plates-formes et les jeux en 3D surfaces pleines.

Dire que les jeux de plates-formes

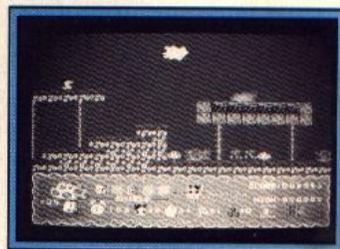
sont tournés vers le passé n'est pas une critique. Le retour en force de ce genre est loin de me déplaire. Il y a deux choses que j'aime dans la



Twinworld (ST).

vie : les jeux de plates-formes et les shoot-them-up. Depuis trois ans, j'étais en état de manque et je n'ai pu survivre que grâce aux consoles (saint *Mario Bros*, priez pour moi). Et tout à coup, un déluge déferle sur nos micros. J'avais tout juste terminé le dossier plates-formes le mois dernier, que cinq nouveaux programmes arrivaient (*Switchblade*, *Terry's big Adventure*, *Twinworld*, *Axel's Magic Hammer* et *High and Heavy*). Le miracle, c'est qu'ils sont tous réussis. Bien d'autres programmes de ce type sont annoncés : 1990 sera sans doute l'année des plates-formes. Ceux qui me prennent le plus la tête actuellement sont *Wonder Boy* en *Monster Land* et *Switchblade*. La seconde tendance, ce sont les jeux 3D surfaces pleines. Il y avait bien eu quelques précurseurs sur 8 bits, comme l'inoubliable *Sentinel*, mais les capacités des 16 bits permettent enfin d'exploiter cette

direction. Et encore, ce genre n'arrivera à son apogée qu'avec les 32 bits, qui permettent des calculs bien plus rapides. Mais, c'est



Terry's big Adventure (Amiga).

une autre histoire ! Ces derniers mois, on a vu arriver quelques petites merveilles : *Stunt Car*, *Interphase*, *Hard Drivin'* et *Indy 500*. C'est vraiment une nouvelle génération de programmes, qui devrait bouleverser notre univers ludique. Je pense que 1990 devrait nous offrir quelques programmes qui vont faire mal !

Alain Huyghues-Lacour

LOST PATROL

**NOUS SOMMES SAINS ET SAUFS MAIS NOUS NE SOMMES PAS ENCORE
ARRIVES CHEZ NOUS!!**

Notre hélicoptère s'est écrasé après avoir été touché... le pilote, lui, n'ira pas plus loin. Maintenant, il faut que je guide ma section, alors que nous sommes tous épuisés, vers nos bases à travers la jungle et les rizières. En entrant dans un village qui avait l'air accueillant, nous nous sommes rendus compte que c'était une planque pour les guérilleros. Ce n'est qu'un détail de plus qui nous empêche de dormir... ça et un détaché dans notre groupe - il faut que je trouve qui il est, avant que le moral de tous devienne notre plus grand ennemi. Mon Dieu, cette guerre ne finira donc jamais!



AMIGA

ocean

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43350675

ATARI ST



Dragon Breed ▼

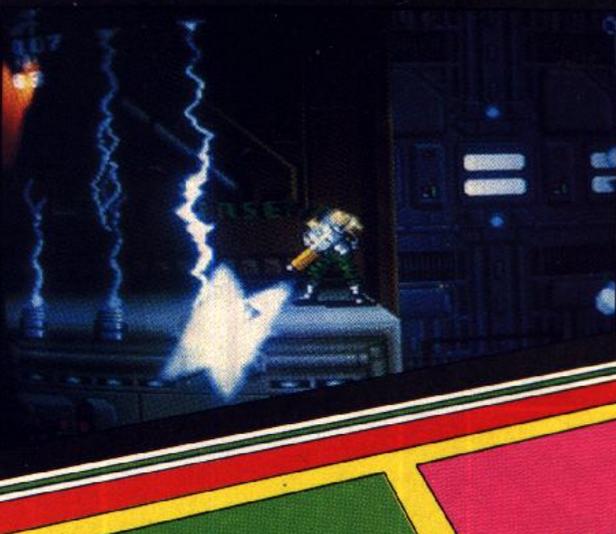
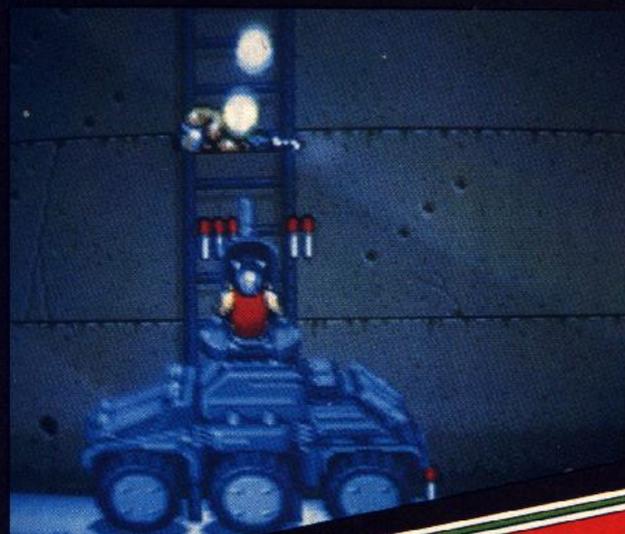


▲ Legend of Hero Tonma ▲

▼ The Next Space



▼ Midnight Resistance ▼

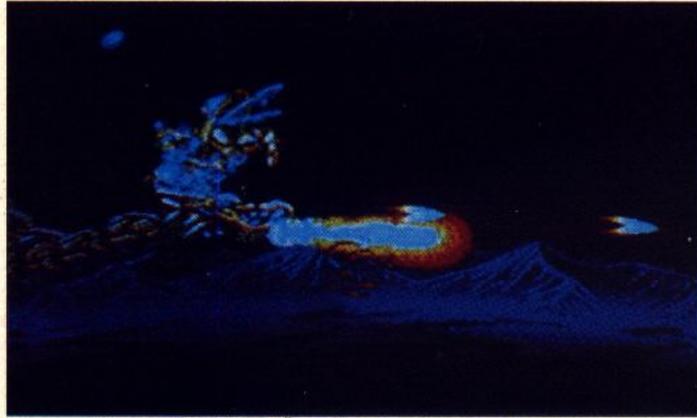


Dragon Breed

IREM

Après le superbe *R-type*, les programmeurs d'Irem sont de retour avec un nouveau shoot-them-up qui devrait beaucoup faire parler de lui. L'action commence alors que vous tirez quelques coups de laser sur un rocher. Un dragon apparaît, vous montez derrière sa tête et il vous emporte dans les airs. Dès cet instant, l'enfer se déchaîne : des créatures volantes de toute sorte vous attaquent sans relâche. Lorsque vous les abattez, certaines laissent échapper des icônes. Vous obtenez des armes de plus en plus puissantes en les ramassant.

Cela est assez classique. Mais l'usage que vous pouvez faire de votre monture l'est beaucoup moins. En effet, vous ne perdez une vie que lorsque votre personnage est touché, alors que votre dragon est indestructible. Vous pouvez donc contourner certains ennemis, avant de reculer pour les écraser avec le corps de votre dragon. C'est vraiment une trouvaille intéressante. Lorsqu'on maîtrise bien cette possibilité, on peut faire un véritable carnage, en détruisant simultanément plusieurs ennemis avec le dragon tout en tirant sur les autres. Vous pouvez également utiliser votre monture pour vous protéger dans les moments difficiles. Pour cela, vous devez avancer rapidement avant de reculer brusquement. Le corps du dragon s'enroule alors autour de vous, ce qui vous met hors de portée des tirs de vos adversaires pendant quelques secondes. A la fin de chaque niveau, vous devez affronter un énorme monstre. Dans le premier niveau, il s'agit d'un dragon qui occupe la presque totalité de l'écran. Cette scène rappelle étrangement la séquence du géant-



Dragon Breed: un shoot-them-up aérien et peu commun.

Une expédition agitée sur le dos d'un dragon, monture étonnante et efficace, une exploration spatiale à éviter, un exercice militaire ardu et une excursion risquée au pays des monstres.

tesque vaisseau de *R-type*, car vous devez passer en-dessous de lui en détruisant les parties de son corps avec lesquelles il vous noie sous un véritable déluge de projectiles.

La réalisation de *Dragon Breed* est magnifique, avec de beaux graphismes et une animation irréprochable. Le paysage défile en scrolling horizontal, mais il scrolle également verticalement en fonction de vos déplacements. On retrouve avec plaisir la patte des créateurs de *R-type*, notamment au niveau de certains graphismes. Il s'agit du shoot-them-up le plus intéressant et le plus original que l'on ait vu depuis longtemps dans les salles d'arcade et on ne peut qu'espérer une conversion sur micro.

The Next Space

SNK

SNK nous a souvent offert beaucoup mieux que ce shoot-them-up à scrolling vertical. Il est indiscutable que ce programme ne brille pas par son originalité et ce ne sont pas les graphismes des plus médiocres qui sauveront l'affaire. Il est vrai que l'animation est rapide et précise, mais c'est le cas de la plupart des jeux d'arcade. Ce jeu est aussi difficile qu'ininté-

ressant. Gardez donc vos pièces pour des programmes qui en valent vraiment la peine.

Midnight Resistance

DATA EAST

Armé d'un fusil mitrailleur, vous pénétrez dans le quartier général ennemi, afin de faire le plus de dégâts possible. L'action commence lorsque vous arrivez, à bord d'une jeep pilotée par une belle jeune femme. Vous vous débarrassez alors de quelques soldats ennemis sans trop de peine. Mais les choses se gâtent dès l'instant où vous quittez la jeep. Vous escaladez des échafaudages sous le feu de l'ennemi et de l'autre côté, c'est un tank qui vous attend. Il est possible de tirer dans toutes les directions, mais cela demande une certaine pratique. Vous devez absolument récupérer les clés qui apparaissent lorsque vous détruisez certains ennemis, car elles vous permettront d'acheter des armes supplémentaires. Entre deux niveaux, vous passez par une armurerie qui vous offre le choix entre différentes armes, qui vont du tir multidirectionnel jusqu'à un lance-flammes très puissant. Choisissez votre équipement avec beaucoup de soin, car il ne sera pas facile de forcer les défenses ennemies, d'autant plus que des hélicop-

tères viendront vous attaquer à intervalles réguliers. *Midnight Resistance* est un shoot-them-up efficace. Le graphisme est bien moins spectaculaire que celui des précédents programmes de Data East, comme *Robocop* ou *Double Dragon*, mais l'animation est aussi rapide que précise. Ce n'est pas le jeu de l'année, mais il vaut bien quelques pièces dans la machine.

Legend of Hero Tonma

IREM

Les programmeurs d'Irem sont très en forme ces temps-ci, car ce programme est également une réussite. Se situant à mi-chemin entre jeu de plates-formes et shoot-them-up, il rappelle quelque peu *Wonderboy in Monsterland*, mais en beaucoup plus violent. Vous partez à l'assaut du château dans lequel se cache un terrible sorcier et vous affrontez des squelettes, des goules et bien d'autres créatures redoutables. L'action est frénétique, car de nouveaux ennemis surgissent aussi rapidement que vous les abattez. Heureusement, vous ramassez de nombreuses armes différentes en cours de route, mais vous devez surtout compter sur vos réflexes pour vous tirer d'affaire. Il faut également sauter très souvent pour atteindre des plates-formes sur lesquelles se trouvent des bonus ou des clés indispensables. Plus longtemps vous maintenez le bouton appuyé, plus haut vous sautez. Vous pouvez aussi retomber sur la tête d'un de vos adversaires pour rebondir encore plus haut. Les premiers niveaux du programme défilent en scrolling horizontal, mais par la suite vous grimpez en haut du château grâce à un scrolling vertical. Certains niveaux font penser à *Bionic Commando*. *Legend of Hero Tonma* est un programme passionnant, mais difficile, qui bénéficie d'une excellente réalisation.

Alain Huyghues-Lacour

Sherman M4



ATARI ST

Moins complet que M1 Tank Platoon — un Tilt d'or ! — Sherman M4 dispose cependant d'atouts décisifs : plus beau et plus réaliste dans la précision des décors, il offre de multiples options dont profiteront les débutants avant les grandes manœuvres.

Loricel. Programmation : Didier Arnaud ; graphisme : Christophe Kerninon et Didier Arnaud ; bruitages : M.W.

Sherman M4 aurait été « le » simulateur de tank de l'année s'il n'avait eu sur sa route M1 Tank Platoon, de Microprose. Ce dernier, Tilt d'or 89, trouve pourtant en Sherman un concurrent de taille. Notre test va de ce fait être essentiellement axé sur la comparaison de ces deux produits... Dès les premières secondes de jeu, on s'aperçoit, en effet, que Sherman M4 reprend mot pour mot la mise en place graphique et la stratégie de son confrère. Vous allez piloter quatre blindés pour diverses missions qui retracent la fin de la Seconde Guerre mondiale. Le pilote, après une complète mise en place des options de jeu, va tour à tour conduire chaque char d'assaut, soit sur la carte, soit sur le terrain. Sur la carte, il s'agit de déplacer un curseur pour indiquer à l'unité son point d'arrivée. Chaque tank va alors évoluer de lui-même, éviter les embûches, tirer sur l'ennemi... Sur le terrain, le jeu vous permet, par simple appel au clavier, de passer d'un tank à l'autre. Le pilote dispose ensuite de trois vues différentes : vision à travers le périscope, vision du haut de la tourelle (quatre angles de vue) et jumelle pour le repérage de l'ennemi.

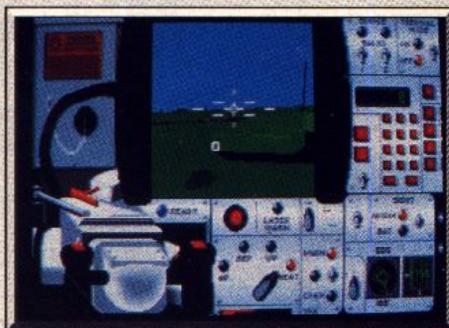
Voici pour la forme de l'aventure. Passons maintenant à sa mise en place graphique. La progression des blindés, dans Sherman M4, est

très réaliste. Les arbres défilent à vos côtés, les ponts, rivières, maisons, églises, etc. sont d'une rare précision. Le graphisme est bien meilleur pour les détails que dans M1 Tank Platoon où le décor apparaît sans aucune végétation.

Dans le cockpit, les mains actionnent les deux manchettes à balai, superbe ! En revanche, on ne retrouve pas ici le relief du terrain, le fait de se cacher derrière une colline ou de voir le blindé se pencher lorsqu'il grimpe sur un monticule de terre. Le passage entre les différentes vues et les différents tanks vous permet de suivre l'un de vos chars se dépla-

çant en mode automatique. Il n'est pas possible ici de se placer en vue extérieure d'un blindé, ce qui était le cas pour M1. Autre défaut, il est impossible de tourner la tourelle du char sans modifier son cap, impossible de rouler au sud en tirant à l'ouest... Incroyable, vu qu'il s'agit de l'une des particularités les plus remarquables et les plus pratiques d'un blindé ! Graphiquement, Sherman est donc moins complet que son confrère dans les options de vue, dans le relief, mais plus réaliste dans la précision et la beauté de ses décors.

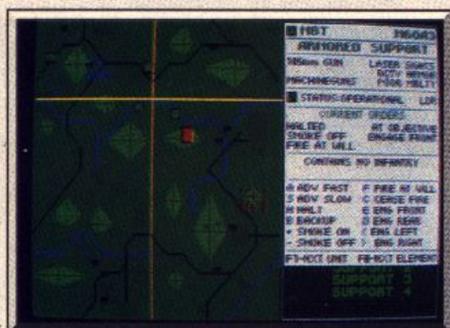
Le travail sur carte est très semblable à celui de M1. On peut jouer « stratégie » tout comme sur PC. La carte est pourtant bien moins détaillée et il n'est pas possible, comme pour M1, de glaner des informations complètes sur les unités qui apparaissent sur le terrain. Sherman reprend l'avantage en ce qui concerne la variété et le suivi des missions. Chacune des trois grandes batailles proposées ici se découpe en plusieurs phases de combat entre lesquelles vous allez vous réapprovisionner en carburant, en munitions et réparer les avaries.



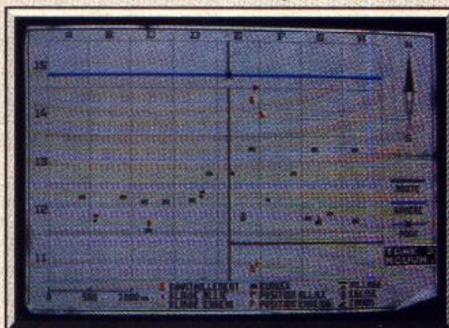
M1 Tank Platoon : vue du cockpit...



... Sherman M4 : la même avec les mains.



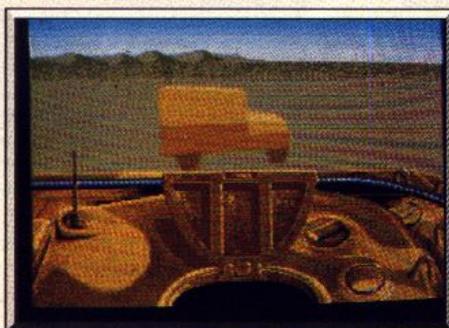
M1 Tank Platoon : carte plus fouillée...



... que dans Sherman M4.



Décors plus simples de M1 Tank Platoon...



... par rapport à ceux de Sherman M4.



La cible est dans le collimateur.

Tank Platoon. Mais, attention, ce n'est pas parce que l'on souffre de quelques défauts face à un Tilt d'or que l'on perd toutes ses qualités. Il faut bien voir, de même, que *M1 Tank Platoon* n'est pas encore disponible sur *ST* ou *Amiga*. Alors, pas d'hésitation si vous êtes passionné par la simulation et le combat. *Sherman M4* est un soft à ne pas manquer, à moins que vous n'ayez le courage d'attendre *M1 Tank Platoon* sur 16 bits... Olivier Hautefeuille

Type _____ combat de char/stratégie/action
 Intérêt _____ 16
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★★
 Prix _____ B

Avis

Sherman M4 est un programme d'excellente qualité. L'utilisation judicieuse de sprites, associés à des graphismes en 3D calculés sont du plus bel effet. Les programmeurs français ne nous avaient pas habitués à tant d'audace technique. Seul petit regret : l'absence de bruitages lors des collisions.

Eric Caberia

ESS

ATARI ST

Simulation spatiale et économique, ESS marie bien les deux genres. Le pilotage en apesanteur éprouve le doigté sur clavier et souris, la gestion des missions y ajoute une partie vitale d'ingéniosité.

Tomahawk. Conception : Roland Oskian et François Nedelec ; programmation : Inférence ; graphisme : Yannick Chosse, Joseph Kluytmans et Kaki.

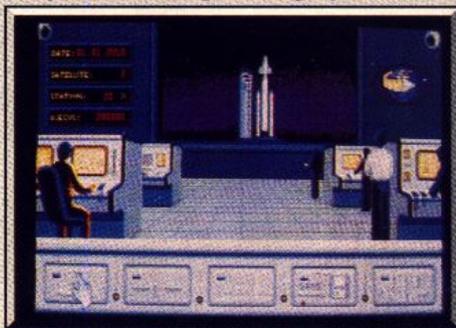
Ce programme s'inspire tout à la fois de la simulation spatiale et économique. *ESS* vous place aux commandes d'une navette spatiale en l'année 2010. Votre but, acheminer dans l'espace des satellites et surtout veiller à leur bon fonctionnement. Le soft mélange donc deux centres d'intérêt : celui de la simulation en apesanteur et celui de la gestion économique et financière de votre entreprise. Un mariage réussi !



Une manœuvre délicate : l'atterrissage.



Une précision d'horloger est exigée pour accoster la station orbitale.



La salle de contrôle.

ESS est accompagné d'une notice très bien rédigée. C'est un atout de taille lorsque l'on prend en compte la difficulté du maniement d'une navette spatiale. Graphiquement, le jeu enchaîne toute une série de scènes très parlantes. La plupart du temps, il s'agit de tableaux sur lesquels on sélectionne un matériel, une action par un choix d'icône. Entièrement manié à la souris et parfois au clavier pour plus de précision, le soft ne souffre aucun reproche en ce qui concerne sa prise en main. Les graphismes d'*ESS* sont très agréables et précis ce qui est important pour ce genre de simulation. Les bruitages sont assez réduits, ce qui ne fait que renforcer l'ambiance « vide spatial » de l'aventure.

Si l'on décompose l'ensemble du jeu, quatre phases majeures sont au menu. Le pilotage, tout d'abord, vous permet d'approcher, sur un orbite, une station ou un satellite. C'est sans aucun doute la phase la plus délicate de l'aventure. La navette est contrôlée par un système complexe de tuyères. En combinant la souris et le clavier, le pilote va jongler avec les translations et les rotations et demande ainsi à l'appareil tous les déplacements possibles et imaginables. Rien à voir, bien sûr, avec le pilotage d'un jet. L'apesanteur vous oblige à corriger sans cesse une trajectoire, à maîtriser toutes les poussées de réacteurs, à annuler un mouvement par le mouvement inverse. Diable, qu'il faut être précis pour ne

pas perdre de vue le satellite que l'on tente de rejoindre ! Manche à balai qui s'incline sur le tableau de bord, compteurs de coordonnées x, y, z à vous faire perdre la boule, 3D superbe, animation d'une souplesse remarquable, un programme tout simplement beau.

Deuxième phase, la réparation des satellites endommagés. Lorsqu'il revêt son scaphandre et qu'il plonge en apesanteur, le cosmonaute se manie comme la navette. Aussi difficile, aussi agréable... Vient ensuite l'atterrissage de la navette, du retour sur Terre, une phase de jeu assez brève mais elle aussi jolie et relativement délicate en début de partie.



Le décollage de la navette.

Et enfin, c'est la stratégie et la complexe gestion des appareils, des membres d'équipage et des techniciens qui ajoutent la dernière touche au tableau. Pour chaque vol, vous choisissez le matériel qui vous sera nécessaire pour une mission donnée. Pièces pour une réparation, satellite à mettre sur orbite avant une date précise, énergie pour chacun des postes, techniciens, etc... en tenant compte du poids limite que vous pouvez transporter et surtout l'état de vos finances.

Car *ESS* est aussi une simulation économique. Vous disposez d'un capital en début de partie. Vous devez le gérer au mieux pour ne pas perdre de contrat, remporter des primes ou encore payer des amendes.

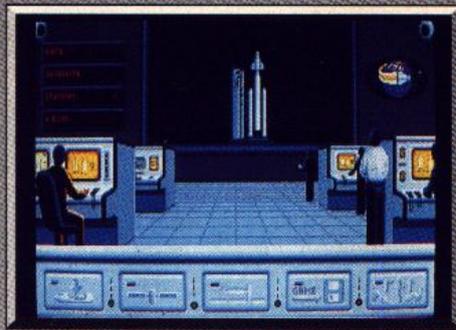
En fait, cette association pilotage/gestion économique donne à ce jeu un attrait particulier. Le pilotage en lui-même est intéressant.

Mais il laisserait n'importe quel pilote à long terme si ce dernier n'était pas sans cesse interpellé par une multitude de tâches complémentaires, absolument indispensables à la bonne marche de l'appareil : un délai à tenir, une panne à réparer d'urgence, etc. Tenu de respecter une durée minimum pour chaque vol (énergie vitale qui s'amenuise), d'étudier la portée des trajectoires avec soin (l'énergie propulsive est une denrée précieuse...), le pilote doit en plus garder son calme pour réussir chaque manœuvre, aussi délicate soit-elle.

ESS, grâce à la diversité des tâches proposées, motivera le joueur à long terme, pourvu que ce dernier ne soit pas un fana du laser. Cet instrument à une tâche bien précise dans ce programme : éliminer les débris de satellites détruits ! C'est tout. Pauvre A. H.-L.

Olivier Hautefeuille

Type _____ simulateur spatiale et stratégie
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B



Allez-y doucement...

Version PC CGA, VGA et Hercules

En VGA, c'est superbe. En Hercules, cela tient la route... En CGA, c'est moche, même si l'intérêt de la simulation et de la stratégie se maintient. Pourquoi pas d'EGA ?

Olivier Hautefeuille

Intérêt _____ 16 (VGA et Hercules) 12 (CGA)
Graphisme _____ ★★★★★ (VGA)
Animation _____ ★★★★★
Bruitage _____ ★★★★★
Prix _____ B

Fighter Bomber

PC

A première vue, rien ne distingue Fighter Bomber des nombreux autres simulateurs de vol dont est doté le PC : même couleur, même aspect, même animation. Une idée judicieuse fait cependant la différence : vous créez vous-même vos missions et vos ennemis.

Activision. Programmation : Ciaran Jultnieks ; graphisme : Mark Grithiths et Derek Austin ; bruitages : Paul Summer



En VGA, la vision extérieure et le cockpit sont superbes.

Après les superbes F 19 et F 15 de Microprose, qu'attendre de plus d'un nouveau jet ? Tout juste un éditeur de mission, le « plus » qui permet à Fighter Bomber d'Activision, de sortir du rang. Ce soft est techniquement identique à tout ce que l'on connaissait déjà. Les graphismes 3D sont en tout point semblables à ceux de F 15, sur PC, équivalents à ceux de Falcon, sur Amiga si l'on travaille en mode VGA.

Le choix des missions offre de nombreuses phases



Vue extérieure plus ou moins zoomée.



Etude très complète de la stratégie sur carte.

d'entraînement qui donnent naissance ensuite à des missions variées. Le pilote choisit son appareil (très belle représentation 3D), il arme l'engin de bombes et missiles puis prend connaissance de la mission. Outre le désormais classique briefing et la carte du territoire, on appréciera l'option Reconnaissance des lieux et cibles qui offre une vision tournante du panorama 3D d'un convoi, d'une montagne, et permet au pilote de puiser dans le paysage de son futur combat des points de repère très utiles par la suite. L'animation de Fighter Bomber est semblable à celle de ses confrères de vol. Saccadée sur XT, acceptable sur AT et fluide sur 386, tout dépend de votre machine. Restent enfin les bruitages de la mission, toujours aussi réduits... Voilà pour le fond de l'aventure.

Le « plus » qui donne toute sa valeur à ce programme, réside uniquement dans la présence de l'éditeur de mission. Le pilote va choisir sur la carte une piste de décollage, mettre en place des cibles de toute sorte, radar, convois, etc..., écrire un texte de description de la mission puis la tester ou mieux encore la remettre en les mains de son pote préféré ! L'idée est judicieuse et il est vraiment très agréable de définir soi-même les pièges qui vous surprendront en cours de jeu. Le programme ajoute à votre mission quelques ennemis supplémentaires, notamment des avions qui défendront les points stratégiques.

Des défauts, *Bomber* en compte finalement bien peu. On regrettera la faiblesse de l'appareil d'auto-pilotage et de ciblage des adversaires, l'un des atouts majeurs de *F-15* par exemple. Les vues proposées par *Bomber* sont en revanche très intéressantes et le suivi de l'appareil en vue extérieure, ajouté à un zoom puissant, est animé avec beaucoup de souplesse. Grâce à son éditeur de missions, *Bomber* reste dans la course de la simulation aérienne cuivée 90. Personnellement, mon simulateur idéal reste *F-15*. Dommage que l'éditeur de mission ne soit pas dans les menus de ce pro-

gramme ! Il faudra désormais que les futurs concepteurs de combats aériens innovent, puisque tout semble avoir été dit. Après *F-19*, *F-15*, *Falcon* et désormais *Bomber*, qu'attendre de plus dans notre prochaine mission, mise à part une animation encore plus souple ?

Olivier Hautefeuille

Type _____ simulateur de combat aérien
 Intérêt _____ 16
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★ (AT) ★★★★★ (386 mini)
 Bruitages _____ ★
 Prix _____ C

tient en détruisant des caisses qui descendent en parachute ou bien en tirant sur des animaux qui traversent le champ de bataille.

Cette mission comporte huit niveaux, dans lesquels vous investissez le camp ennemi en prenant garde à ne pas tirer sur les otages, vous roulez en jeep en affrontant les blindés ennemis, vous empruntez un bateau sous le feu de l'aviation ennemie, etc. L'aventure se termine à bord du DC 10 et vous devez remonter l'allée centrale en abattant les terroristes qui se dissimulent au milieu des otages, avant d'abattre leur chef qui s'abrite derrière le pilote. Et si vous abattez ce dernier, plus personne ne pourra plus faire décoller l'avion et la mission échouera. Mais croyez moi, vous n'êtes pas prêts d'en arriver là, car c'est vraiment un jeu très difficile.

Comme *Operation Wolf*, ce programme bénéficie d'une réalisation très soignée, notamment en ce qui concerne le graphisme. De plus, le tir est nettement plus précis que dans le programme précédent. C'est une conversion très fidèle qui reprend tous les éléments du jeu d'arcade, y compris les images intermédiaires. On peut juste lui reprocher un niveau de difficulté bien trop élevé. En fait, c'est l'éternel problème que l'on retrouve dans la plupart des programmes qui se jouent à deux. Le jeu est conçu pour deux joueurs et si vous êtes seul, vous n'irez

Operation Thunderbold

AMIGA

Encore un jeu où il faut tirer sur tout ce qui bouge en tâchant malgré tout d'éviter les otages. La mission gagnera en efficacité si votre commando est composé de deux personnes.

Ocean. Programmation : John Brandwood ; graphisme : Robert Hemphill ; musique : Jonathan Dunn

Il y a un an, Ocean occupait la première place dans tous les hit parades avec la conversion d'*Operation Wolf*, le célèbre jeu d'arcade de Taito. Cette année, cet éditeur compte bien renouveler ce succès avec *Operation Thunderbolt*. La nouveauté de ce programme repose sur la possibilité de jouer à deux simultanément. Cette fois, l'équipe de mercenaires repart pour une nouvelle mission au Proche-Orient. Il s'agit de libérer les passagers d'un DC 10, qui a été détourné par des terroristes. Les passagers sont retenus en otages dans un camp situé dans une pays qui ressemble fort à la Lybie.

L'action commence alors que vous descendez une rue représentée en 3D. Des terroristes courent vers vous en vous arrosant d'une pluie de balles, tandis que des hélicoptères font des passages dans le ciel. Tout de suite, le ton est donné : il faut tirer sur tout ce qui bouge et il va falloir vraiment s'accrocher pour remplir cette mission. Au début on est déconcerté par l'absence de viseur, habituellement utilisé dans les jeux de ce type, comme *Operation Wolf* ou *Capone*. On ne dispose que de l'impact des balles pour juger de la direction de son tir. Cela ne vous facilite pas les choses, mais heureusement vous pouvez récupérer un viseur laser par la suite. Comme les gilets pare-balles, les grenades et les bouteilles d'énergie, ce précieux équipement s'ob-



Abatte la caisse donne d'autres armes.



Les terroristes utilisent des lance-roquettes.



Dans la rue du premier niveau.



Attention, danger ! Votre énergie est au plus bas, la fin est proche.

X-Out

AMIGA

Nouveau clone de R-Type, X-Out s'en rapproche par les couleurs et le nombre élevé de sprites. Mais s'en détache, malgré tout par sa dominante stratégie. X-Out reste cependant un jeu où l'action domine. Il séduira les amateurs de lasers et autres machines à tirer.

Rainbow Arts. Conception : Heiko Schröder ; graphisme : Celâl Kandemiroglu ; musique : Chris Hülsbeck

Déjà présenté en avant-première (voir *Tilt* n° 74), X-out revient dans nos colonnes pour le résultat du test effectué sur la version définitive. Shoot'em up doté d'un scrolling horizontal, X-out est un clone de R-type dont le scénario est on ne peut plus classique. Les Terriens sont, une fois de plus, envahi (on nous en veut) ! Cette fois-ci, il s'agit d'extra-terrestres d'Alpha du Centaure, l'étoile la plus proche de notre système solaire. Contrairement aux traditionnels aliens, ils construisent leurs bases sous la mer. Très agressifs, ils signalent leur présence par la destruction de tous les avions et navires qui, par malheur, se trouvent sur leur chemin. Les nations du monde entier ne tardent pas à s'unir pour contre-attaquer. Après des semaines de recherches, une arme décisive est mise au point, le projet Deep Star. Il s'agit de sous-marins très sophistiqués capables de refouler les envahisseurs. Quatre modèles sont réalisés ainsi qu'une longue

série (vingt-cinq) d'armes dévastatrices. Vous êtes un des volontaires sélectionnés pour piloter ces sous-marins.

Présenté comme jeu d'action/stratégie, X-Out se distingue des autres shoot'em up par une système de jeu (somme toute) assez original. Tout s'achète (y compris les vaisseaux !) chez l'armurier qui apparaît au début de chaque niveau ! Le joueur dispose d'une mise de départ de 12 000 crédits. Un si maigre pécule n'autorise aucune largesse intempe-



Un hélicoptère vient de sauter.

pas très loin. En mode deux joueurs, il est possible d'utiliser deux souris ou deux joysticks. Le joystick est bien moins rapide que la souris, mais il vous permet de disposer du viseur laser pendant toute la durée du jeu.

Operation Thunderbolt est un jeu de tir très excitant, qui mettra vos réflexes à rude épreuve. Mais je ne saurais trop vous conseiller de jouer à deux si vous ne voulez pas risquer une dépression nerveuse.

Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade
Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Version CPC

La version CPC est également très réussie. Le graphisme est excellent et l'animation très satisfaisante. Toutefois, c'est un jeu difficile, d'autant plus que le joystick est bien moins efficace qu'une souris dans ce type de jeu.

A.H.-L.

Intérêt	16
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	B

Avis

Quel déception ! J'adore la version arcade *Operation Thunderbolt*. Je ne retrouve absolument pas le même plaisir de jeu sur micro. Tirer avec une souris n'est pas très convaincant ! En outre, le scrolling des séquences en 3D est saccadé. Je serais étonné de voir un vrai fana de la version arcade se contenter d'une pâle copie de l'original. Compte tenu de la puissance de nos machines, certaines conversions sont à éviter. Je n'achète pas !

Diabolik Buster

Avis

Mon dernier avis sur un jeu Ocean a été suivi d'une longue conversation téléphonique avec Marc Dian d'Ocean France. Il me reprochait d'avoir dit que ses conceptions avaient bien du mal à exploiter pleinement les capacités des ordinateurs 16/32 bits. Il en est de même de ce soft. L'animation du décor du premier niveau de ce jeu m'a immédiatement hérisse. La recherche d'un effet 3D est toujours louable mais pas lorsqu'il se révèle poussif et saccadé ! Certains diront qu'il s'agit d'un point de détail. Je ne suis pas d'accord : un logiciel doit être irréprochable. *Operation Thunderbolt* l'est sur certains points (graphisme, présentation de l'ensemble, qualité des virgules sonores) mais pas sur d'autres. Dommage, car il ne lui aurait pas fallu grand-chose de plus...

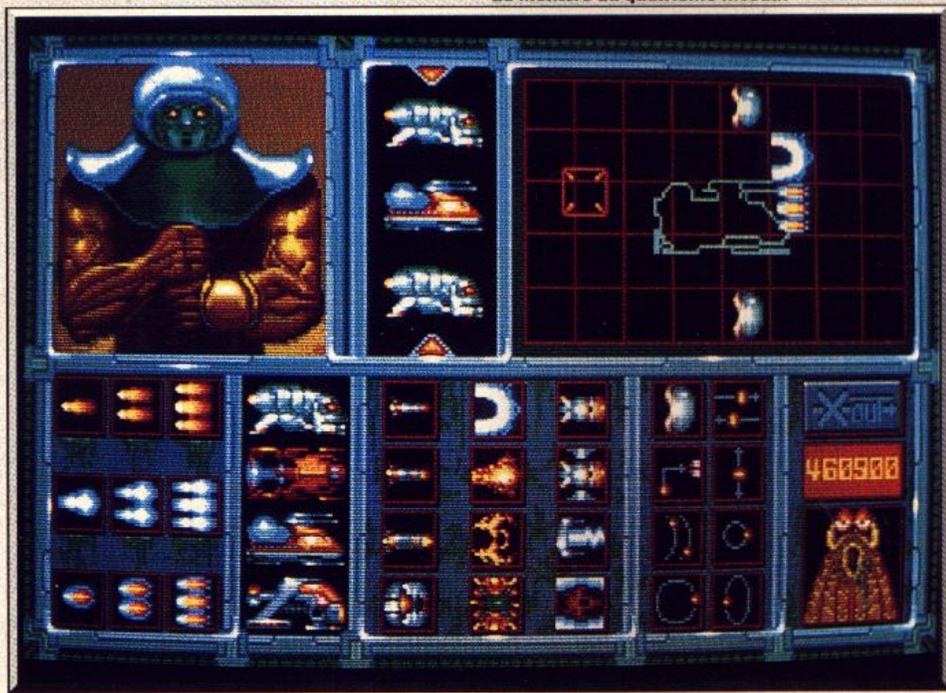
Acidric Briztou



Des champignons sous dôme.



Le monstre du quatrième niveau.



Le nombre de vaisseaux et leur armement dépendent du capital que vous amassez.

tive, à peine de quoi s'acheter et armer (pauvrement) deux vaisseaux. Dur constat quand on sait que les chances de réussite sont liées à la robustesse du vaisseau et la qualité des armes. Mais c'est justement là que réside tout l'intérêt d'une partie. On aura le droit de voir les beaux sprites des huit niveaux du jeu si l'on fait des achats d'armes cohérents et si l'on est habile à s'en servir. En effet, tout alien abattu rapporte de l'argent d'où l'intérêt d'être bien armé pour en tuer un maximum. Parmi les vingt-cinq armes disponibles dans *X-Out*, citons les trois types de tir : simple, double ou triple ; des boucliers, des mégaslaser, etc.

Une partie se déroule selon le rituel traditionnel d'un *R-type*. Vous « dégommez » une foule de petits monstres, quelques gros, puis le classique très gros, à la fin du niveau. Les coups de l'ennemi font mouchoir et entament votre bouclier. Pas de retour au début du niveau en cas de perte de vie, le vaisseau suivant poursuit la partie sans interruption. Mêlez-vous, l'arrivée du vaisseau suivant s'opère instantanément, dès qu'on perd une vie. Si il apparaît « dans » le décor (ça arrive), il est perdu. Il y a retour à la case départ (au premier niveau) quand tous les sous-marins sont détruits.

À l'usage, le résultat est probant : on ne peut s'empêcher de recommencer une partie après chaque échec. La beauté des décors et des sprites servent par une superbe palette de couleurs accroissent le plaisir. La fluidité de l'animation est excellente, sauf à quelques rares endroits où elle est légèrement saccadée (trop de sprites). Bref, *X-out* (ou *Cross-out*) fera le bonheur des amateurs du genre.

Dany Boolauck

Type	_____	action
Intérêt	_____	16
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitages	_____	★★★★★
Prix	_____	C



Gare au bossu cybernétique !



Le tank est redoutable.

drez pas facilement à bout. Ce sont des monstres bossus ou un ninja armé d'un sabre. La mobilité est la clé du succès car ces adversaires ne peuvent être attaqués de front. Vous devez sauter derrière eux, les frapper et sauter à nouveau juste comme ils se retournent. Dans les niveaux suivants, vous pénétrez sur les terrains militaires et vous devrez notamment faire face à un tank et les ennemis qui l'occupent ne vous feront pas de cadeau.

Ninja Warriors est la conversion la plus réussie que l'on ait vu depuis longtemps. L'équipe de programmeurs, qui nous avait déjà donné le fantastique *Silkworm*, a réalisé un travail magnifique, car on re-



Un obstacle typique du troisième niveau.

Ninja Warriors

AMIGA

Vous êtes friand d'arcade ? Vous ne manquerez ce soft à aucun prix ! Ce jeu, aussi périlleux que les sauts du même nom, demande une extrême mobilité et des réflexes de spécialiste !

Virgin. Conversion : Random Access. ; programmation : John Croudy et Ronald Pieket ; musique : Ronald Pieket

Ce beat-them-up de Taito a remporté un important succès dans les salles d'arcade, l'année dernière. Ce programme, que l'on peut jouer à deux, se signalait par une représentation du style cinémascope, avec une image très allongée qui occupait la largeur de trois écrans. L'action se déroule en 1993 alors qu'un dictateur sanguinaire s'est emparé du pouvoir en s'appuyant sur l'armée et sur la pègre. Le dernier espoir des rebelles repose sur deux robots de combat : les *ninja warriors*.

Le premier niveau se déroule dans les bas quartiers de la ville. Armés de longs poignards et de quelques shuriken, les *ninja warriors* affrontent les soldats ennemis qui surgissent de partout. La plupart sont armés de couteaux et la meilleure tactique consiste à exécuter un saut périlleux particulièrement spectaculaire. Si vous avez bien calculé votre coup, vous vous retrouvez derrière vos agresseurs qui, déconcertés, s'arrêtent quelques secondes et vous en profitez pour les frapper dans le dos avant qu'ils ne reprennent leurs esprits. Mais certains soldats sont armés de fusils ou de lance-grenades et là, il n'est pas question de finasser. Vous devez réagir très vite et les abattre en lançant quelques shuriken. Toutefois, il est très important de ne pas gaspiller vos armes de jet, car elles vous seront très utiles par la suite. De temps à autre, vous rencontrerez des adversaires bien plus redoutables dont vous ne vien-



Le jeu en équipe assure plus d'efficacité à la mission.

trouve la totalité des personnages et des décors du programme original. Le graphisme est très fin et les décors changent sans cesse. Les programmeurs utilisent une nouvelle technique qui permet de changer les écrans suivants pendant le jeu et le résultat est spectaculaire. Il y a des détails très plaisants, comme l'aspect du ninja qui se modifie en fonction des blessures qu'il reçoit, avant de finalement exploser. *Ninja Warriors* est un jeu difficile, mais qui offre une excellente jouabilité. Heureusement, vous disposez de quatre vies pour en venir à bout et de deux vies chacun si vous jouez à deux. Une superbe conversion que les fans d'arcade ne manqueront sous aucun prétexte. Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade
Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Version Atari ST

Alors que la version ST de *Silkworm* était bien inférieure à celle de l'Amiga, cette fois les programmeurs ont réalisé une superbe conversion sur ces deux machines. Les couleurs sont moins nuancées et le scrolling légèrement saccadé sur Atari, mais à part cela cette version est superbe. C'est beau, l'action est rapide et la jouabilité est excellente. Un grand jeu d'arcade.

A.H.-L.

Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Avis

Ninja Warriors est un jeu tout à fait agréable, en particulier à deux. Les attaques proposées sont d'une grande variété et leur maniement ergonomique. Les adversaires se battent chacun à leur manière et la progression de difficulté est bien menée. Ce qui ne gâche rien, les décors de *Ninja Warriors* sont superbes et les animations excellentes. Un bon jeu de combat.

Jacques Harbonn

dignes des Walt Disney de la grande époque, comme *Le secret de Nimh*. Il est aussi connu dans l'univers du jeu pour avoir créé *Dragon's Lair*, un jeu d'arcade légendaire. Après la superbe conversion de ce soft sur Amiga (qui arrive sur ST en début d'année), voici un nouveau programme réalisé à partir des graphismes de ce maître.

L'ignoble Borf attaque la Terre et il compte parvenir à ses fins grâce à une arme redoutable, capable de transformer les Terriens en enfants. L'action commence alors que Space Ace et son amie Kimberley s'approchent du vaisseau de Borf. Kimberley est kidnappée et Space Ace est transformé en ado-

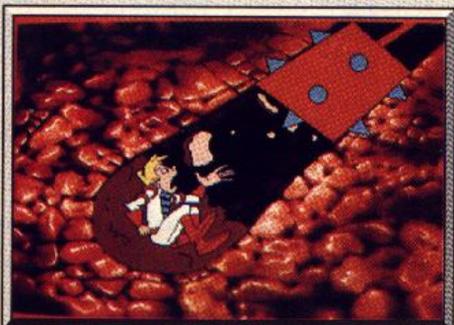


Les monstres à la Disney attaquent !

lescent... mais il n'a pas dit son dernier mot. Comme *Dragon's Lair*, ce programme se compose de courtes séquences. Il ne s'agit pas d'un jeu classique, car l'action se déroule sous vos yeux et vous n'intervenez qu'à quelques instants précis. Il faut découvrir la réaction appropriée à une situation donnée et c'est surtout le timing qui pose problème. Une fois que vous avez trouvé ce qu'il convient de faire, vous passez les séquences sans la moindre difficulté.

Le principal atout de *Space Ace* est sa réalisation éblouissante, en tout point digne de celle de *Dragon's Lair*. Les superbes graphismes de Don Bluth sont pratiquement en plein écran, l'animation est excellente et la bande sonore contribue pour beaucoup à l'ambiance très cinématographique de ce programme. Le jeu est composé de 33 séquences, dont aucune ne dure plus de quelques secondes. C'est assez court, mais on reste beaucoup de temps sur chaque séquence, avant de découvrir comment la passer. Heureusement, une sauvegarde vous permet de reprendre le jeu à partir de l'endroit où vous êtes bloqué, ce qui vous permet de travailler une séquence sans perdre de temps. Ensuite, vous pouvez rejouer les séquences, qui s'enchaînent alors sans interruption.

Space Ace est nettement mieux conçu que le pro-



Une fausse manœuvre, c'est la chute.

gramme précédent, car les interminables périodes de chargement entre deux séquences ont disparu. Autre avantage: ce programme fonctionne sur un Amiga 500, sans qu'il soit nécessaire de disposer d'une extension mémoire.

Sur un plan strictement ludique, on peut émettre des réserves sur l'intérêt à long terme de ce programme. On se prend au jeu quand il s'agit de découvrir le secret de chaque séquence. Ensuite, on s'éclate en les enchaînant. Une fois le jeu terminé,



Space Ace en mauvaise position.

les disquettes risquent de ne plus sortir plus de leur boîte que pour faire une démonstration devant des amis. Mais comment résister à l'envie de mettre un grand dessin animé dans son Amiga?

Alain Huyghues-Lacour

Type	jeu interractif
Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	D

Avis

Beau, moui, il l'est. Mais le joueur ne fait pas grand-chose dans tout ça. Il doit appuyer sur des touches au bon moment, c'est tout. Le seul plaisir qu'on peut en tirer c'est de voir les séquences. Mais à quel prix ! Une fois le programme terminé, on peut soit classer les disquettes dans un fond de tiroir, soit les jeter à la poubelle. Non, un soft aussi beau soit-il ne justifie pas un achat coûteux quand il est aussi peu gratifiant et d'une durée de vie aussi courte ! Diabolik Buster

Avis

Space Ace de Ready Soft est très beau. Si, si. Vraiment, très beau. Les graphismes sont de fort bonne facture et l'animation se révèle véritablement un modèle du genre. Résultat, il nécessite quatre disquettes. Soulignons aussi la qualité de l'illustration sonore tant côté musical que bruitages. Bref, *Space Ace* est un très beau jeu.

Pardon, mille excuses, *Space Ace* est un très beau logiciel : certainement pas un jeu. L'ensemble est de même niveau que *Dragon's Lair*. On est rapidement lassé par la difficulté et par le nombre trop restreint des possibilités. Techniquement, c'est un programme très réussi mais *Space Ace* ne mérite en aucun cas 17 en intérêt comme le prétend A.H.-L. Pour moi, il ne vaut pas mieux que son prédécesseur et ne mérite pas votre attention ! Vous avez certainement mieux à faire que perdre votre temps...

Acidric Britzou

Space Ace

AMIGA

Réactions pour le moins mitigées devant ce magnifique logiciel où, classiquement, le héros doit délivrer sa fiancée des griffes du méchant. Cependant le soft souffre des mêmes défauts que son ancêtre, *Dragon's Lair*.

Readysoft. Graphisme: Don Bluth; programmation Simon Douglas et David Foster; bruitages David Foster et Jorge Freitas.

Quand un vétéran des studios Disney quitte la grande maison pour voler de ses propres ailes, on peut s'attendre à ce qu'il fasse de grandes choses: Don Bluth a réalisé ainsi plusieurs dessins animés

Time

AMIGA

Une terre désertée par les hommes, en voie de disparition complète et contrôlée par des automates, tel est le paysage apocalyptique de l'avenir proposé par Time. S'ensuit un voyage dans le temps à la recherche d'une explication. Une occasion en or de faire une petite incursion dans l'aventure.

Empire. Programmation : Richard Yapp ; graphisme : Gareth Williams, Tristan Humphries, Geoff Quilley

Nous sommes en 2047. La Terre a été classée site historique et ses habitants ont été, en majorité, transportés sur les nombreux satellites artificiels avant qu'elle ne soit restaurée. Lors de la présenta-



Le conservateur vous a dans le nez et ne cesse de vous brimer.



Il faudra battre son high score au jeu vidéo.



L'une des historiennes du satellite.

tion, vous avez appris qu'en 2064, la Terre n'est plus qu'une planète ravagée, contrôlée par les robots et que les Humains sont en voie de disparition. Que s'est-il donc passé ? Revenons en 2047. Vous incarnez un technicien, Hunter, qui arrive sur le satellite Historisat 1, spécialisé en histoire. L'écran se compose d'une petite fenêtre graphique (trop restreinte d'ailleurs à mon goût) où vous pourrez observer Hunter se déplacer dans les différents lieux et rencontrer les divers habitants, le reste contenant les différentes icônes nécessaires au jeu. Le système de déplacement est assez particulier. A chaque carrefour, vous trouverez une « multiporte » ouvrant sur trois chemins différents. Vous changerez votre



Le bureau du conservateur.

destination en actionnant l'émetteur que vous portez, votre déplacement à l'écran s'effectuant toujours latéralement. Dès votre arrivée, un message du directeur vous informe qu'il veut vous voir de toute urgence. L'hôtesse va vous fournir auparavant quelques renseignements. Elle est d'ailleurs sensible à votre charme naturel et il ne faudra pas hésiter à en profiter (pour la bonne cause) un peu plus tard. Pour accéder au bureau du directeur, vous devrez passer par celui du conservateur qui ne vous tient pas en haute estime, c'est le moins que l'on puisse dire ! Il va vous barrer le passage sans relâche. Aussi pour tromper sa vigilance, actionnez le dispositif d'alarme. Le conservateur va aller l'arrêter et vous pourrez alors vous rendre chez le directeur. Cette aventure est truffée de difficultés qui vous bloquent mais trouvent toujours une solution logique. Une fois chez le directeur, celui-ci vous informera de la gravité de la situation et vous demandera de contacter le docteur Delauney sur Terre. C'est le moment d'y aller.

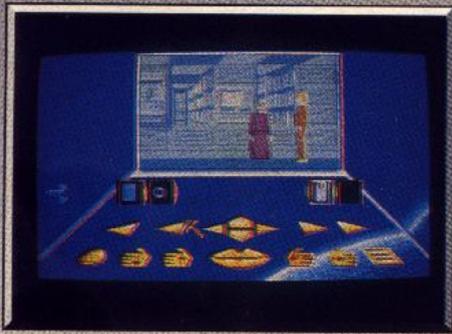
En discutant avec le prédicateur, vous saurez qu'il se trouve dans le parc. Empruntez la navette, et arrêtez-vous dans le monde maritime. Après quelques paroles, le guide vous donnera un succédané de poisson. Rendez-vous alors dans le parc. La femme du docteur Delauney va vous empêcher de le voir. Heureusement elle adore son chat. N'est-ce

pas le moment de lui offrir le poisson ? Le docteur Delauney va vous faire partager sa grande découverte : la machine à voyager dans le temps dont les hommes ont tant rêvé.

Allez faire un tour dans le futur et vous aurez une idée plus précise de votre mission. Il est temps de revenir sur Historisat 1 et de continuer votre exploration. Bien des passages vous sont refusés pour différentes raisons et vous devez donc trouver le moyen de les contourner. Ainsi vous devez être vacciné pour accéder à une certaine zone. Mais l'infirmière, après avoir retrouvé son thermomètre un moment perdu, ne vous trouve pas assez fiévreux pour le faire. C'est le moment de vous rappeler ce que vous a dit l'hôtesse d'accueil sur la chaleur anormale des toilettes. Allez-y, laissez le thermomètre monter et retournez voir l'infirmière qui vous fera enfin la piqûre tant attendue. Le gamin devant le jeu vidéo se laissera séduire par une pomme caramélisée tandis que Jim, le conducteur de navette ne sera lui impressionné que par un score élevé à ce même jeu (il s'agit d'un jeu d'action très rudimentaire). Il faudra encore entrer dans les bonnes grâces de l'historienne, rendre à Roger le technicien le « Q » de son holostatue romaine et aider à réparer l'engin spatio-temporel (la bague de l'hôtesse vous sera très utile). Il ne vous « restera plus » alors qu'à



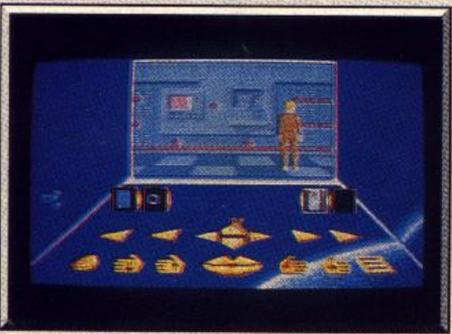
La gestion du jeu s'effectue par icônes.



Dans la bibliothèque.

effectuer diverses incursions dans le passé (Merlin, Léonard de Vinci, Confucius, etc.) où de nouvelles difficultés vous attendent.

Cette aventure dispose de graphismes animés de qualité. Les obstacles sont fréquents mais pas insurmontables si l'on fait appel à une logique rigoureuse. Tout autant que la recherche des objets, les renseignements acquis auprès des personnages sont importants. S'il n'y a pas de véritable dialogue (les gens se contentent de vous parler sans que vous puissiez répondre), les paroles de chacun collent bien à la situation et sont souvent pleines d'humour. La limitation à quatre objets transportés vous oblige

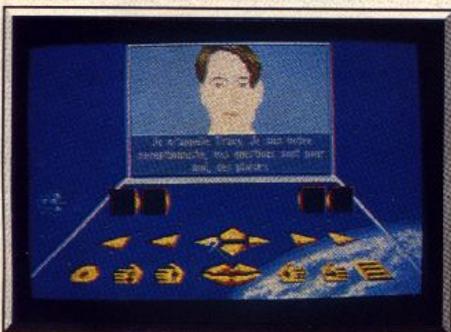


Dans l'un des nombreux couloirs.

à une gestion rigoureuse. Le jeu se déroule de manière linéaire mais en temps réel ce qui apporte un côté plus vivant. Seuls les bruitages, en dehors d'une superbe musique de présentation, se montrent très limités. Ce programme offre une aventure prenante et correctement francisée.

Jacques Harbonn

Type _____ aventure
 Intérêt _____ 17
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★
 Prix _____ C



Version Atari ST.

Version Atari ST

Cette version est identique à celle de l'Amiga, en dehors de la musique de présentation nettement moins bien rendue et des couleurs plus limitées des graphismes.

J.H.
 Intérêt _____ 17
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★
 Prix _____ C

Le Gunstick

CPC PC

Le Gunstick, un pistolet pour micros, est particulièrement bien chargé : cinq jeux avec les compatibles PC et six avec les CPC. A vos gâchettes !

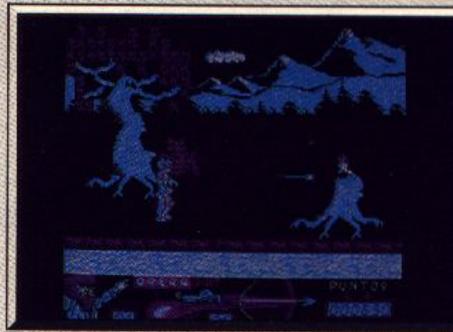


Pas d'erreur : seuls les vilains sont à tuer.



Peu d'originalité mais une réalisation satisfaisante et un pistolet précis.

Les pistolets font une arrivée en force sur nos micros. Le dernier venu est le Gunstick d'Ubi. Disponible sur CPC et PC, il est très réussi esthétiquement, et surtout il présente une excellente ergonomie. Il fonctionne avec quatre piles de type walkman que l'on introduit à l'arrière et se branche directement dans le port joystick. Mais, là n'est pas l'essentiel. L'essentiel ce sont les jeux livrés avec. Dans *Guillaume Tell*, le héros helvétique traverse les montagnes à la recherche de sa fiancée, enlevée par un seigneur. De nombreux dangers le guettent tout au long du chemin et il devra



Guillaume Tell : « ma pomme : c'est lui ! »

abattre ses agresseurs avant qu'ils ne l'atteignent. C'est un programme difficile, qui ne vous laissera pas un instant de répit, d'autant plus que les ennemis sont très rapides.

Target Plus se compose de deux jeux différents. Un jeu de tir sur cibles, classique mais efficace. Le second est plus original puisque vous devez protéger un poulet rôti, convoité par des insectes. Vous devez abattre les araignées et les mouches avant qu'elles ne commencent leur festin. Le jeu se termine lorsque les insectes ont tout dévoré, ne laissant que la carcasse.

Dans *Solo*, vous devez nettoyer les rues de la ville, où pullulent les bandits et d'énormes rats.

Bestial Warrior propose d'affronter toutes sortes de créatures plus redoutables les unes que les autres. Vous devez rechercher différents objets qui vous permettront de passer au niveau suivant.

Jeu de poche, *Trigger* vous permet d'abattre les voyous qui rôdent dans un parc (Assassins ! NDLSR). Mais attention à ne pas blesser les passants innocents, si vous ne voulez pas perdre de points. Il est indispensable de tirer



Le Gunstick : des jeux à « tir » larigot.



Vos réserves de balles sont limitées.

sur les mitraillettes qui apparaissent de temps à autres afin de refaire le plein de munitions. *Mike Gunner* est un jeu proche d'*Operation Wolf*, dont l'action se déroule dans central Park, puis Killing street. Vous devez abattre de très nombreux gangsters qui vous tirent dessus et qui n'hésitent pas à lancer des bâtons de dynamite. Là encore, il ne faut pas tirer sur les enfants qui passent au beau milieu des combats, sinon vous perdez une vie. Dans l'ensemble, ces jeux bénéficient d'une réalisation satisfaisante, avec notamment de bons graphismes. Certains se ressemblent quelque peu, mais il est très difficile d'innover en ce domaine. Quant au pistolet lui-même, il présente une grande précision. Le prix public est de 329 F avec six jeux pour la version CPC, et de 349 F avec cinq jeux pour PC. Le Gunstick est un excellent accessoire qui fera le bonheur de tous les rois de la gachette.

Alain Huyghues-Lacour

Sur Amstrad CPC

Type _____ pistolet + jeux
Intérêt _____ 17
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ D



Réflexes indispensables pour survivre.

Sur PC et compatibles

Intérêt _____ 17
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ D

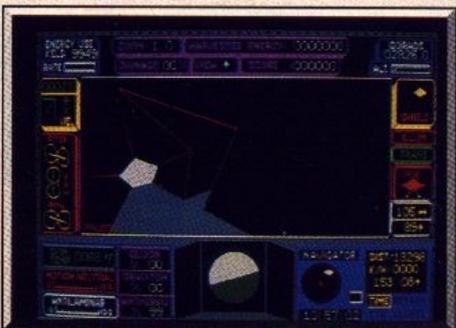
Hawaiian Odyssey

Scenery disk pour Flight Simulator III PC ET COMPATIBLES

Complément de Flight Simulator III, cette disquette scénario vous fait décoller classiquement d'Hawaii, vous amène tout au fond du cratère d'un volcan pour vous entraîner enfin dans un univers parallèle !

Sublogiciel. Conception : W. Woodley, L. Kirkwood et M. Maase

Si le réalisme et la qualité de *Flight Simulator II* ne sont plus à démontrer, sa trop grande perfection peut parfois mener à l'ennui. Ainsi, jouer au baron noir au-dessus de Paris fait maintenant parti de la routine et atterrir sur le Golden Gate n'affole que notre souris préférée. Un cocktail fait de chaleur tropicale, d'un zeste d'aventure et de délires façon Sublogiciel, viendra réveiller nos sens engourdis par la



Les murs du tunnel mènent au néant.



La fameuse cuisine, le vol de la mouche.

rudesse de l'hiver. Son nom est signé de la pointe du clavier : *Hawaiian Odyssey*.

Ce programme possède trois grandes phases. La première est de la simulation pure et dure. Elle permet ainsi de se familiariser avec ce paradis tropical. Puis deux nouvelles dimensions viennent s'ajouter : l'aventure et un vol où éclate le délire des développeurs de Sublogiciel.

L'aventure est sans doute un bien grand mot, mais ce deuxième essai, de la part de l'éditeur (voir la recherche d'énergie dans *UFO*), montre bien le problème actuel dans la conception des logiciels de simulation. Apporter au réalisme un attrait supplémentaire par le biais d'une histoire.

En partant d'un point précis de la carte, il faut, de l'avion, localiser un trésor caché. La chasse commence à l'aérodrome de General Lyman Field, à Hawaii, sur la zone marquée d'une croix. L'utilisation du jet est vivement recommandée pour parcourir les quelques 700 kilomètres du périple. Le principe du jeu est de suivre la direction pointée par des flèches matérialisées sur le sol. Celles-ci apparaîtront au fur et à mesure du voyage. L'une d'elle se montra à clignoter lorsque les pierres précieuses seront à proximité. La réussite de cette chasse au trésor dépendra de l'estimation correcte de la direction indiquée par les flèches et de la régularité dans la tenue du cap.

La dernière phase, et sans doute la plus captivante, est la descente dans le cratère du Mauna Loa. Celui-ci transporte le joueur dans un univers parallèle. Une fois arrivé, sept portes immenses se présentent droit devant. Chacune d'elle réserve des surprises. Ainsi réduit à la taille d'un moustique, l'avion survolera tour à tour une cuisine équipée, longue de 8 km et un piano à queue. Son clavier, de 2 400 m de long, sera utilisé comme piste d'atterrissage (pourvu que le pianiste soit aux sports d'hiver !).

En choisissant une autre porte, on arrive dans un monde tout aussi surprenant. Après une série de tunnels montants et descendants, tournant à



Le volcan, quand faut y aller, faut y aller...

gauche puis à droite, enfin la sortie. Hélas, mille fois hélas, un monde où tout est renversé nous attend. Le problème du vol dans cet univers provient du fait qu'il n'est renversé que de 90° à gauche. La terre se trouve donc à droite et le ciel à gauche et l'attraction s'opère entre ciel et terre ! Voler avec un horizon vertical (ou « vertizon » peut-être ?) n'est pas facile. Tout aussi bizarre, ce monde fait d'aéroports suspendus. Même le porte-avions « Nimitz » vole ! Si la chance est au rendez-vous, la téléportation se fera en des lieux appartenant à notre dimension : au-dessus de Maui pour rencontrer un planeur géant ou encore, en Egypte sur le site de Guizéh, au célèbre Sphinx et aux trois pyramides. La descente dans le cratère de Kilauea aura pour effet de renvoyer le pilote et son avion au XVII^e siècle. Tous les aéroports auront disparus mais un superbe trois-mâts sera au rendez-vous. Cette disquette scénario nous propose une nouvelle option : le Vasi. Ce système d'aide visuelle à l'atterrissage permet de

guider le pilote dans sa phase finale d'approche. La position de l'avion, par rapport à l'angle idéal pour atterrir, sera matérialisé par deux rangées de phares bicolorés : si les deux rangées sont blanches l'avion est trop haut, si elles sont rouges, il est trop bas. La pente correcte étant signalée par une rangée blanche et l'autre rouge. Ce type d'approche est standard et s'appelle un plan à 5 % en aéronautique (ce qui représente un angle de 3° avec la piste). Un tel système ne nécessite aucune liaison radio avec le sol contrairement à un ILS utilisable conjointement lorsqu'il existe.

Hawaiian Odyssey est le complément idéal de FS3, laissant une plus grande place à l'imaginaire sans pour autant sacrifier la qualité de simulation ni à l'esthétique puisque les paysages hawaïens sont superbes. Regrettons, cependant, que la version actuellement disponible ne soit pas en mode VGA.

Rosario De Sanctis

Type	disquette scénario
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Tusker

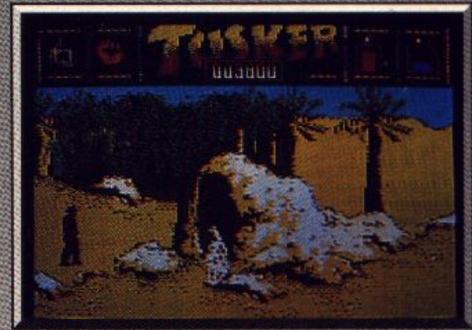
C 64

Explorateur sur les traces de votre père disparu à la recherche du cimetière des éléphants, vous combattez dans le désert contre les bédouins et contre la soif, puis dans la jungle, contre des adversaires innombrables, plantes carnivores et dinosaures inclus ! Tusker est une excellente réalisation qui combine l'action à une exploration pleine d'aventure !

System 3



Un grand jeu d'arcade/aventure dans la lignée de Last Ninja.



L'entrée de la caverne.

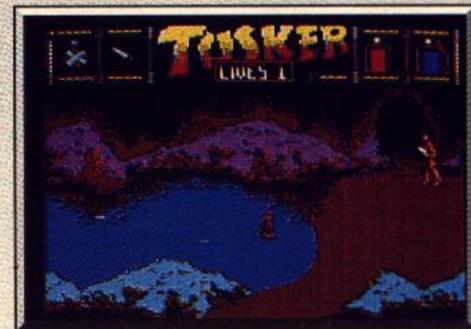


Le combat contre les bédouins.

Indiana Jones est sans doute le personnage qui a le plus influencé les jeux vidéo ces derniers temps. Tusker, proposé par System 3 après Last Ninja, est une parfaite illustration de ce phénomène.

Tusker part sur les traces de son père, qui est mort au cours de sa recherche du cimetière des éléphants. Tout d'abord, vous parcourez le désert à la recherche d'objets fort utiles : pistolet, balles, couteau, bouteilles, etc. Mais dès les premiers tableaux, vous faites de mauvaises rencontres. Des bédouins armés de sabres vous attaquent et vous devez les combattre à mains nues. Mais le plus gros risque que vous courez dans le désert, c'est de mourir de soif. La déshydratation vous guette et vous devez absolument trouver de l'eau au plus vite. C'est la première d'une longue série de problèmes que vous devrez résoudre. Cette aventure africaine vous conduira à travers des régions très différentes. Vous devrez traverser la jungle et explorer de sombres cavernes, jusqu'à un temple perdu. En chemin, vous livrez de nombreux combats et vous aurez affaire à toute sorte de créatures, comme des plantes carnivores ou des dinosaures. Tous les ingrédients des grandes séries B américaines sont au rendez-vous dans cette aventure pleine de dangers.

Tusker est construit sur le même modèle que Last Ninja, en offrant un parfait dosage entre action et



Après le désert, un lac souterrain.



aventure. Si les combats sont fréquents, le succès passe surtout par la résolution de nombreuses énigmes. Certaines vous donneront du fil à retordre et il faudra faire travailler vos méninges. Vous pouvez transporter de nombreux objets et vous avez la possibilité d'en utiliser deux à la fois, comme un pistolet et des balles par exemple.

Bien qu'elle ne soit pas aussi somptueuse que celle de *Last Ninja II*, la réalisation de *Tusker* est excellente. Les différents tableaux ne sont pas représentés en 3D, mais il est quand même possible de se déplacer vers le fond de l'écran. Le soft bénéficie de graphismes soignés, avec des décors variés, ainsi que d'une animation précise.

La bande sonore souligne parfaitement l'ambiance particulière de cette aventure exotique. Si vous avez aimé *Last Ninja II*, vous ne serez pas déçus par ce grand jeu d'arcade/aventure.

Alain Huyghues-Lacour

Type	_____	arcade/aventure
Intérêt	_____	17
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitages	_____	★★★★★
Prix	_____	B



Le paysage en 3D surfaces pleines.



Une grande variété d'objectifs.

F29 Retaliator

AMIGA

Simulation de combat plus que de vol, ce soft entraîne le pilote au cœur des batailles préquies par les programmeurs pour le siècle prochain. Les animations 3D sont très réussies.

Océan

Depuis quelque temps on assiste à une véritable surrenchère dans le domaine des simulations de vol, de F-15 en F-18, c'est l'escalade. Au train où vont les choses, on ne devrait pas tarder à voir arriver F-999. Mais restons sérieux, cette nouvelle simulation nous emmène dans un futur proche, au début du XXI^e siècle. Vous avez le choix entre deux appareils fantastiques : le chasseur stratégique F-22, et le F-29, aux ailes en flèche avant. Evidemment, ces merveilles de la technologie future sont bien plus performantes.

Après avoir choisi votre grade, qui correspond à cinq niveaux de difficulté, vous entrez le nom de votre pilote, dont les performances seront sauve-

gardées sur la disquette. Si dans ce futur proche la technologie a beaucoup progressée, il n'en va pas de même de la paix. En effet, vous avez le choix entre trois grandes zones de combat : le Proche-Orient, l'océan Pacifique et l'Europe. Vous pouvez également choisir l'Arizona, une vaste zone dans laquelle les conditions de combat sont simulées et où vous pouvez vous entraîner sans risquer d'être abattu. Et si vous n'êtes pas un vétéran disposant de nombreuses heures de vol sur d'autres simulateurs, il est conseillé de commencer par *Zulu Alert*. Cette option vous permet de vous familiariser avec les missions de combat, sans atterrissage ni décollage, et dans ce cas vous pouvez combattre sans le

moindre risque. L'un des principaux atouts de cette simulation repose sur la grande variété des missions proposées. Une centaine de scénarios différents sont disponibles. En ce qui concerne la taille des zones de combat et la variété des cibles, F-29 est ce qu'on a fait de mieux sur Amiga, loin devant *Falcon* ou *F-18 Interceptor*. Vous survolez des villes, des bases de missiles, des navires, des tanks, des usines, etc. Il y a vraiment beaucoup à voir et le paysage défile avec une superbe animation 3D surfaces pleines comme c'est désormais l'usage dans ce type de programme, vous avez accès à différentes vues, à partir de l'intérieur ou de l'extérieur de l'appareil. En ce qui concerne le pilotage proprement dit, le tableau de bord est très clair et on peut faire apparaître différents écrans d'informations. Le pilotage n'est pas trop complexe, car l'accent est mis sur le combat. Les puristes diront, comme pour *Falcon* ou *F-18 Interceptor*, qu'il ne s'agit pas d'une véritable simulation de vol (n'est-ce pas *Acidric* ?). Océan, le grand spécialiste de l'action pure et dure, signe là sa première simulation. Pour un essai, c'est un coup de maître qui surclasse tous ses concurrents, sur ST et Amiga. Votre appareil répond merveilleusement bien à la moindre commande et tout est possible. Cette incroyable maniabilité peut sembler peu réaliste mais, après tout, il s'agit d'un appareil du futur. Même les inconditionnels de l'arcade qui sont allergiques aux simulations, prendront beaucoup de plaisir avec l'option *Zulu Alert* qui permet de voler sans trop se prendre la tête. La version testée ici n'est pas totalement terminée, il manque encore les bruitages et quelques fonctions, mais on se rend parfaitement compte des qualités de cet excellent programme (notice en français).

Alain Huyghues-Lacour

Type	_____	simulation de vol
Intérêt	_____	18
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitages	_____	?
Prix	_____	D



Une superbe réalisation pour un simulateur de vol futuriste.

Pinball Magic

AMIGA

Le flipper est un élément primordial de la magie des années soixante. Réduit à la portion congrue dans les salles d'arcade, il réapparaît sur les écrans des micros. Pinball Magic, qui en est le dernier avatar, profite du contraste entre le concept vidéo et le classicisme des flippers, outre le plaisir du Tilt !

Loricel. N. Massonnat et D. Arnaud. Musique : J. Roudet

Les flippers régnaient en maîtres dans les salles d'arcade et les cafés jusqu'à l'arrivée des jeux vidéo, dans les années quatre-vingts. Ils sont désormais relégués au second plan et, en dépit de la fidélité de certains inconditionnels, l'espèce est en voie de disparition. Non content de les supplanter, les jeux vidéo s'inspirent des flippers. Nous avons déjà vu quelques réussites dans ce domaine, comme *Pinball Construction Kit* sur 8 bits ou *Macadam Bumper* sur ST. Aujourd'hui, c'est le tour de *Pinball Magic*, qui est une réussite.

Mais attention, il y a flipper et flipper. La nouvelle génération est très différente. L'électronique a beaucoup transformé les nouveaux appareils en apportant des effets sonores et visuels très spectaculaires. Et puis, les scores ne sont plus les mêmes : ils se chiffrent maintenant par millions.

Loricel a pris le contrepied de cette tendance en s'inspirant des machines des années soixante, l'âge d'or du flipper. En fait, l'un des charmes de ce programme tient au contraste entre le classicisme des flippers et le concept vidéo du jeu. *Pinball Magic* se compose de douze tableaux différents, reliés par une porte. Une fois que vous avez éteint toutes les lettres d'un tableau, la porte s'ouvre et il ne vous

reste plus qu'à y faire passer la boule pour passer au suivant. La plupart de ces tableaux sont très traditionnels, avec les bumpers, les bonus, le spécial, etc. En revanche, deux de ces niveaux offrent un intéressant croisement entre flipper et casse-briques. Dans ces derniers, la porte ne s'ouvrira qu'une fois toutes les briques détruites.

Pinball Magic bénéficie d'une réalisation très séduisante. Le graphisme est excellent et l'animation n'est pas en reste. Quant à la bande sonore, c'est une réussite totale qui contribue pour beaucoup au

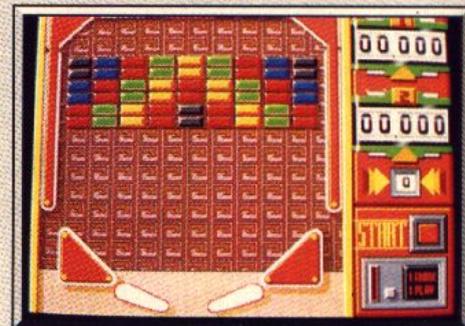
réalisme de ce programme. Il s'agit de digitalisations réalisées à partir des bruitages d'un flipper de la grande époque. Tout cela est très convaincant et ne manque plus que le contact physique avec la machine, qui joue un grand rôle dans ce jeu. C'est là que réside toujours la faiblesse des flippers sur micro. Mais il est quand même possible de secouer le flipper en pressant des touches. La sensation n'est pas la même, mais la boule réagit de manière très réaliste. Lors des premières parties on s'y laisse tellement prendre que l'on finit souvent par faire tilt. *Pinball Magic* est un jeu passionnant, mais difficile et il n'est guère évident d'aller plus loin que les premiers tableaux. Vous avez cependant la possibilité de modifier différents paramètres afin de vous faciliter les choses. C'est le meilleur flipper sur micro à ce jour, la magie des années soixante en prime.

Alain Huyghues-Lacour

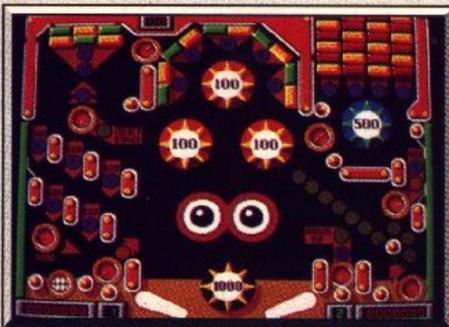
Type	_____	flipper
Intérêt	_____	16
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitages	_____	★★★★★
Prix	_____	C



La bille ramasse les bonus.



Tout nouveau : le flipper casse-briques.



Un flipper aussi grisant qu'un vrai...



... et presque aussi nerveux.



Pinball Magic allie l'excitation du flipper et la définition de l'Amiga.

PARIS DAKAR

Le JEU OFFICIEL
du RALLYE



Thierry Sabine organisation



Dès le 31 janvier
ENTRAINEZ-VOUS
A PARIS-DAKAR 90
ET DONNEZ-NOUS
VOTRE MEILLEUR SCORE
AVANT LE 31 MARS PROCHAIN

GAGNEZ UNE PEUGEOT 205

GRAND CONCOURS
EUROPEEN

TILT

TOMAHAWK

Une grande finale européenne désignera le meilleur
d'entre vous qui gagnera une Peugeot 205.
Vous trouverez le règlement * et des bulletins-réponses
dans chaque logiciel Paris-Dakar 90
ou sur simple demande à

TOMAHAWK.

TOMAHAWK



PC Kid

PC ENGINE NEC

PC Kid est un type à la tête dure qui vit dans un monde tout aussi dangereux que préhistorique. Cela ne l'empêche pas de garder son humour. Un jeu original à l'animation fabuleuse !

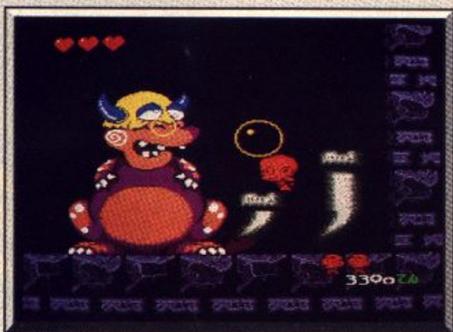
Hudson Soft

Les Japonais sont les maîtres incontestés des jeux d'action et les nombreux programmes développés pour le PC Engine en sont une parfaite illustration. Outre les conversions d'arcade qui sont majoritaires, on découvre des jeux originaux tout aussi réussis. C'est le cas de ce programme, par Hudson Soft. Cet éditeur nous a déjà donné certains des meilleurs jeux sur PC Engine, avec des titres comme *R-Type*, *Super Wonderboy* ou *Gunhed*. Le héros de ce programme est un petit bonhomme vivant à l'âge des cavernes. Rien dans les muscles, tout dans la tête. *PC Kid* n'est pas un intellectuel, mais il a la tête dure et c'est en donnant de grands coups de boule qu'il se débarrasse de ses adversaires. Vous sautez, vous appuyez sur le bouton

pour faire pivoter votre personnage et il retombe tête la première sur un agresseur qui explose sous le choc. C'est aussi spectaculaire qu'efficace ! Mais attention, si vous ratez votre cible, vous perdez conscience durant quelques secondes et vous êtes vulnérable. Comme dans tout jeu japonais digne de ce nom, vous ramassez de nombreux bonus au cours de votre progression et vous devez découvrir des passages secrets. Les paysages préhistoriques dans lesquels vous évoluez recèlent bien des dangers. Vous devez nager dans des rivières souterraines, survivre à des tremblements de terre et affronter des monstres incroyables.

La réalisation de ce programme est irréprochable, à faire rougir de honte bien de programmeurs sévis-

sant sur nos micros. Le graphisme (du style dessin animé japonais) est excellent et il ne manque pas d'humour. Votre personnage change fréquemment de physionomie en cours de jeu : lorsqu'il se met en colère il perd le sourire et fronce les sourcils. Lorsqu'il est touché, les yeux lui sortent de la tête. Il n'arrête pas de faire des gags à vous faire mourir de rire. Ainsi, s'il ne parvient pas à sauter assez haut, il grimpe le long d'une paroi en s'accrochant avec les dents et lorsqu'il meurt, il fait une petite sieste en at-



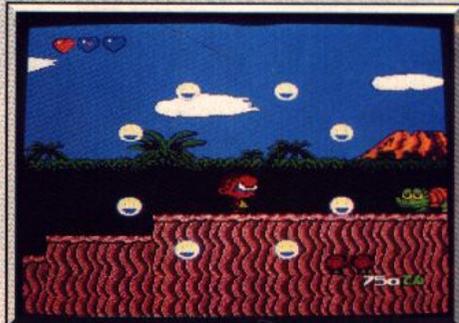
David a ses chances contre Goliath.



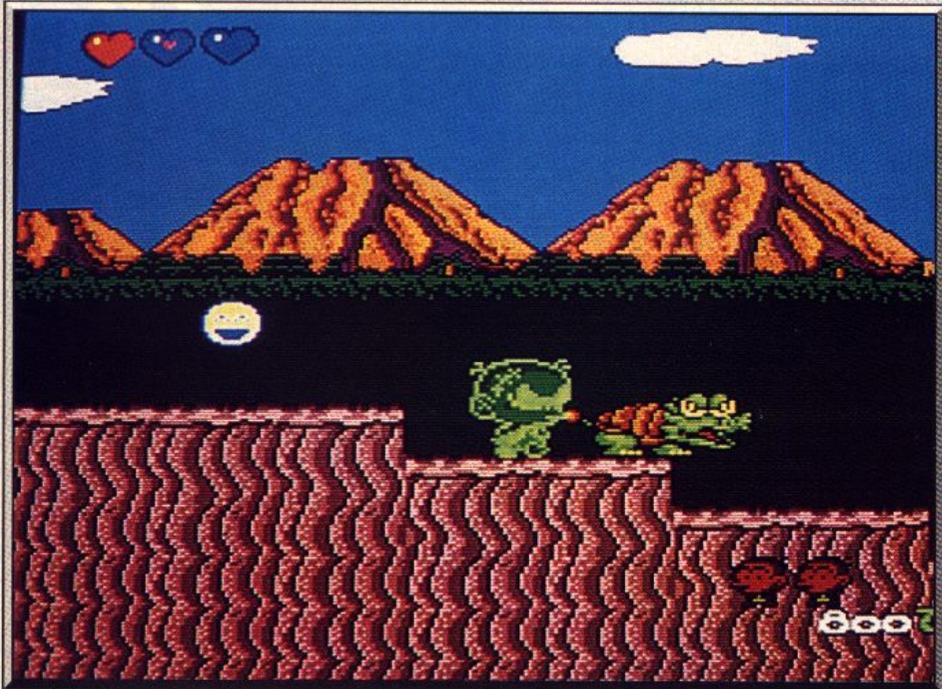
En bas, une plante-tremplin.



Passage secret dans la gueule du monstre.



Les changements de physionomie de PC Kid.



Invulnérable pour quelques instants, PC Kid en verdit de plaisir.



En plein tremblement de terre !

tendant que vous décidez d'utiliser l'option continue. Quant à l'animation, c'est une merveille. L'action est très rapide et votre personnage réagit parfaitement à la moindre commande. Le jeu s'accompagne d'une bande sonore agréable, qui soutient bien l'action. *PC Kid* est le jeu d'action le plus original que l'on ait vu depuis longtemps.

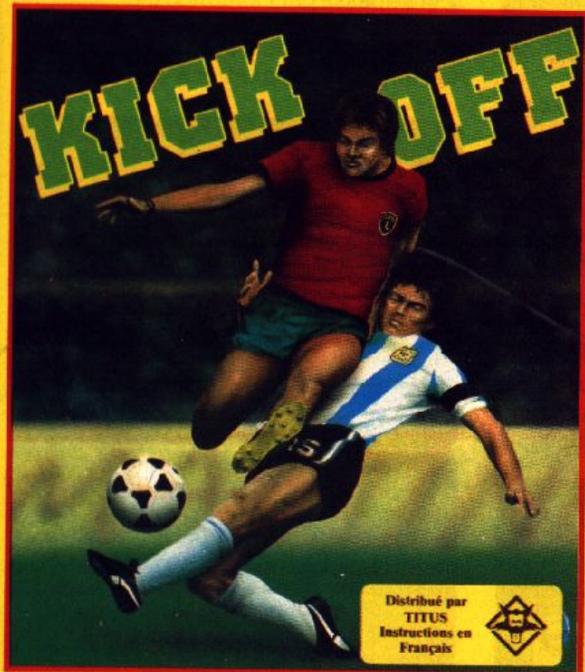
Alain Huyghues-Lacour

Type	_____	action
Intérêt	_____	18
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitages	_____	★★★★★
Prix	_____	E

TITUS 

présente avec la participation de
FR3 - FNAC - Commodore - TILT :

1ère Coupe de France de football sur Micro-ordinateur



⚽ 32 titulaires et 32 suppléants seront tirés au sort pour les 1/16 de finale qui se dérouleront le Mercredi 7 Mars 1990 à l'auditorium de la FNAC des Halles à Paris.

⚽ Chaque titulaire rencontrera son adversaire, à l'occasion d'un match d'une durée de 10mn. Le match se déroulera à partir du logiciel **KICK OFF** sur des ordinateurs Amiga 500 avec 2 joysticks.

⚽ Les participants

seront convoqués par courrier après tirage au sort. Le vainqueur se verra remettre un ordinateur Amiga 500 et chaque participant, un cadeau (softs, abonnements..).

DATE LIMITE D'ENVOI DES BULLETINS LE 15 FEVRIER 1990 !!



TILT
MICROLOISIRS



Bulletin de participation pour le tirage au sort des 32 titulaires et de 32 suppléants de la 1ère coupe de France de football sur micro-ordinateur à renvoyer à :
TITUS / Coupe de France 28 ter Avenue de Versailles 93220 Gagny.

NOM : _____ PRENOM : _____

AGE : _____ autorisation des parents pour les mineurs

ADRESSE : _____

Code Postal : _____ VILLE : _____

TILT
MICROLOISIRS

Disquettes, cassettes, cartouches, une sélection des softs qui roulent.

■ Boulder Dash

Amiga, disquette First Star

Qui ne connaît pas ce petit bonhomme qui creuse des galeries en déclenchant des avalanches de rochers ? Il faut réfléchir et faire preuve d'habileté pour ramasser les diamants en dépit des nombreux dangers qui vous guettent.



Le Boulder Dash original est un chef-d'œuvre et aujourd'hui encore il pourrait remporter un succès sur 16 bits. Mais hélas, les programmeurs ont préféré innover et cette nouvelle version est particulièrement nulle. Si vous êtes fan de Boulder Dash, procurez-vous plutôt le génial Emerald Mine. Le principe du jeu est le même, mais c'est autrement plus passionnant.

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ action / réflexion
Intérêt _____ 6
Graphisme _____ ★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ C

■ Nevermind

Amiga, disquette Psygnosis

Nevermind est un programme étrange, une sorte de puzzle en plusieurs dimensions. Vous devez retrouver les pièces manquantes d'un tableau dans un temps donné. Pour cela, il faut emprunter des téléporteurs qui vous permettent de marcher sur les murs.



Psygnosis a réalisé un jeu de réflexion très original qui surprendra plus d'un joueur. C'est un programme difficile car on dispose de très peu de temps pour venir à bout de chaque salle. Il faut réfléchir vite et se déplacer vite. Le concept est intéressant, mais si vous n'êtes pas un amateur de casse-têtes ce n'est pas Nevermind qui vous fera aimer le genre.

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ réflexion / action
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ C

■ Beverly Hills Cop

Atari ST, disquette Tynesoft

Le flic de Beverly Hills lutte contre Mr Big, le chef d'une bande de trafiquants



d'armes. Il affronte les gangsters dans un entrepôt, avant de se lancer à leur poursuite au volant de sa voiture. Finalement, il devra pénétrer dans le repaire de la bande et libérer des otages.

Ce jeu qui s'inspire du film à succès possède quatre niveaux très variés et la poursuite en voiture est particulièrement réussie. La difficulté est compensée par la présence d'une option continue. Un programme agréable qui aurait pu être un grand jeu dans la lignée de Batman, si la jouabilité avait été plus soignée.

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ action
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ C

■ Prince

Atari ST, disquette ARC

A la tête de leurs armées, deux princes s'affrontent pour le pouvoir. Un wargame médiéval qui vous permet d'affronter l'ordi-

nateur ou un autre joueur (si vous disposez de deux machines et d'un câble null modem).

Prince est un wargame original qui présente une nouvelle approche du genre. Tout se passe par l'intermédiaire de la souris, ce qui offre un grand confort d'utilisation. La réalisation est très soignée, avec des effets de zoom et une représentation



graphique proche de celle de Populous. La simplicité du mode de contrôle est stimulante pour des novices. Toutefois, de nombreux facteurs sont pris en compte et l'ordinateur est un redoutable adversaire.

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ wargame
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ C

■ Crazy Shot

Atari ST, Loricel

Ce jeu de tir utilise tout aussi bien la souris du ST que le pistolet vendu avec le soft West Phaser. Dans une fête foraine, vous allez sélectionner l'une des cinq épreuves offertes : tir sur cibles en carton, tir au canard, tir de ballons, chasse dans la jungle ou le classique tir de pipe. Graphismes soignés, bruitages du tir vraiment très réussis, Crazy Shot est plus intéressant bien sûr avec le pistolet phaser qu'avec la souris. Mais si on le compare à Capone ou West



Phaser, ce soft est moins ludique à long terme. Les scènes sont toutes très semblables. Au bout de dix minutes de jeu, la lassitude pointe le bout de son nez... Ce scénario très restreint séduira sans doute les jeunes tireurs qui jouent en équipe. Pour les autres, vive *Capone* !

Olivier Hautefeuille

Type _____ tir sur cibles
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ B



de difficulté rendent la course de plus en plus dure.

Bruitages efficaces, graphismes précis (les décors auraient pu être plus variés), animation souple, très bon dosage action/stratégie (pilotage face à la lecture de carte, au plein d'essence), ce soft est réussi ! Face à la concurrence, il tient la route : moins joli que *Crazy Cars II* (pas de relief de piste par exemple) mais plus complet en stratégie. Un seul et « énorme » reproche : j'aurais tant aimé un mode deux joueurs sans lequel le trajet paraît bien monotone.

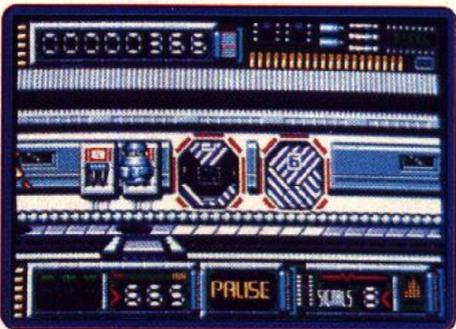
Olivier Hautefeuille

Type _____ course auto/stratégie
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ B

Steel

Atari ST, disquette Hewson

Vous allez guider un robot au milieu d'un dédale digne du palais du Minotaure. Sa tâche n'est pas simple. Il doit en effet



ramasser huit cartouches et les insérer dans les appareils adéquats. Mais auparavant, il devra désactiver les terminaux correspondants dans un mini jeu d'arcade tenant de *Space Invaders* et du casse-briques. De nombreux robots ennemis vont gêner sa progression mais il dispose heureusement de stations d'énergie pour refaire le plein.

Ce jeu est assez agréable par son labyrinthe complexe aux décors variés et bien dessinés et son action relativement diversifiée. Les rencontres avec les autres robots (joliment dessinés eux aussi) donnent lieu à

des affrontements assez originaux. En effet, votre machine peut tirer sur ses agresseurs ou les repousser en les tamponnant. Toutefois la phase de désactivation des terminaux est trop simple et le jeu risque de lasser après quelques parties car le labyrinthe semble être immuable.

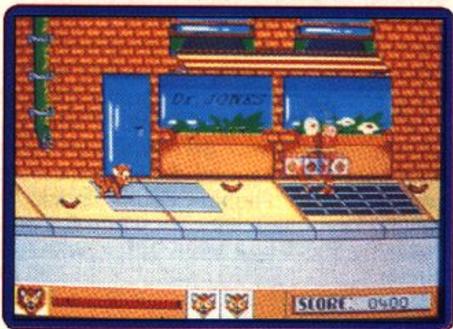
Jacques Harbonn

Type _____ action-labyrinthe
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ C

Oliver et Compagnie

Atari ST, Cocktail Vision/Nathan

Adapté du tout récent film de ce même nom, ce logiciel offre un décor et de jolis sprites. Introduction soignée, personnages sympathiques, scènes originales et bruitages digitalisés assez riches, *Oliver et Compagnie* est techniquement bien réa-



lisé. Côté ludique, il souffre des défauts inhérents à la caste des adaptations microciné. Non, il ne s'agit quand même pas d'un remake de *Roger Rabbit* ! La longévité du logiciel est cependant trop brève à mon goût : au niveau junior, le joueur peut en très peu de temps vaincre les trois premières épreuves de la partie et déjà découvrir le thème de la quatrième. Même s'il faut ensuite s'accrocher pour vaincre le soft au niveau « pro », j'ai un peu regretté d'avoir si vite fait le tour de l'univers d'Oliver. De même, les scènes 1 et 2 ne se déroulent que sur un seul tableau de jeu. C'est un peu lassant.

Misant avant tout sur la beauté et la richesse des décors, des sprites, des bruitages, Cocktail réserve cette quête aux plus jeunes, heureux de retrouver ici les héros d'un film récent et marquant. Les vieux de la manette, risquent de se lasser. J'en suis !

Olivier Hautefeuille

Type _____ action
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ B

Beach volley

Atari ST, disquette Ocean

Comment résister aux charmes des plaisirs estivaux ? L'adaptation sur *ST* de ce logiciel (déjà testé sur *Amiga*) n'a rien perdu de sa fraîcheur. Les graphismes sont beaux, fins et très agréablement colorés. Les animations sont excellentes : vos joueurs disposent d'une grande palette de mouvements (smash, projection par terre, amortis). Seuls les bruitages s'avèrent un



peu décevants (surtout en comparaison de la version *Amiga*). Un bon programme, surtout en jeu à deux.

Eric Caberia

Type _____ sport
Intérêt _____ 15
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ C

Highway Patrol II

Atari ST, Microïds

La première version de ce soft ne tournait que sur *Amstrad 464*, *664* et *6128*. Sur 16 bits, ses concepteurs ont préféré, plutôt que d'adapter simplement *Highway Patrol I*, retravailler le pilotage de votre voiture, la stratégie, etc... Côté scénario, rien de changé : gendarme contre voleur, carte quadrillée, sirène et pistolet... (cf. *Tilt-Parade*, *Tilt* n° 67, page 54). Le pilotage de cette deuxième version est en revanche plus réaliste. Le volant ne revient pas tout seul, il est possible de contrôler les dérapages (difficile mais ce n'est pas du bluff !), de tomber en panne d'essence, de gérer des crevaisons, etc... Trois niveaux

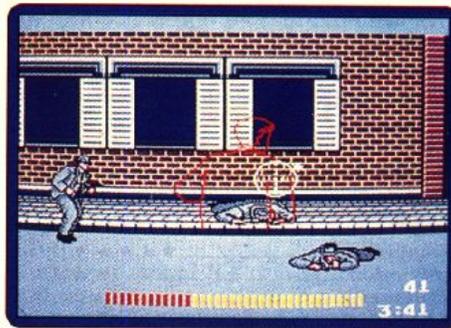
d'aventure/action, aussi riche visuellement que dans la stratégie, développée. Ce qui frappe en premier l'utilisateur d'*Eye of Horus*, c'est la souplesse de l'animation de la partie. Démarche souple et gracieuse, votre héros peut se transformer en faucon afin d'avancer plus vite et surtout de combattre les ennemis qui l'assaillent. Ces transformations sont superbes. Les sprites sont très bien dessinés, très précis et les décors aussi fouillés que possible. Parfois confus quand trop de hiéroglyphes encombrant les murs, le paysage de cette quête est malgré tout très bien rendu. *Eye of Horus* développe une dualité action/stratégie intéressante. Il s'agit comme souvent de tracer un plan de la tombe, de collecter des amulettes magiques (pouvoirs spéciaux), de découvrir des clefs, des armes... Les combats représentent au moins 80 % des préoccupations du joueur. Mis en scène comme de véritables shoot-them-up, ils sont très difficiles, parfois impossibles à vaincre sans quelques sortilèges spéciaux. Un bon soft que je qualifierais presque de Hit.

Olivier Hautefeuille

Type _____ aventure/action
 Intérêt _____ 15
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★★★★
 Prix _____ B

Version PC CGA, EGA

Une très belle version qui offre, sur XT, un jeu aussi rapide et précis que l'aventure *Amiga*. Sur AT et plus, le jeu est du même coup plus rapide encore, mais ce n'est jamais au détriment de la jouabilité. Les graphismes sont assez fins en configuration



cellent jeu d'arcade, hélas peu connu dans notre pays. L'action se déroule dans les années trente, alors que les gangs règnent de New York à Chicago. Revolver au poing, vous devez abattre les caïds de la pègre et leurs hommes de main.

De manière surprenante, ce soft de tir situé entre *Capone* et *Operation Wolf* ne se joue pas au pistolet, mais au joystick. On se prend tout de suite au jeu, mais on risque de se lasser rapidement en raison d'une action particulièrement répétitive.

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ arcade
 Intérêt _____ 12
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★★★★
 Prix _____ C

The Cycles

Amiga, disquette Accolade

Participez au Grand Prix international de moto, qui se déroule sur 15 circuits célèbres. Après *Test Drive* et *Grand Prix Circuit*, il s'agit d'une nouvelle réalisation de



Distinctive Software pour Accolade. C'est l'équivalent moto de *Grand Prix Circuit* et on retrouve les mêmes ingrédients : nombreux niveaux de difficulté, choix entre plusieurs motos, sauvegarde, etc... C'est un programme très réaliste, relevant plus de la simulation que de l'arcade, qui surclasse *RVF Honda*.

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ simulation sportive
 Intérêt _____ 16
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★★★★
 Prix _____ C

Hard Drivin'

Amiga, disquette Tengen

Tous les habitués des salles d'arcade connaissent ce grand jeu d'Atari Games. Vous avez le choix entre un parcours de vitesse et un parcours acrobatique des plus impressionnants. Domark a réalisé une conversion exemplaire de ce grand succès d'arcade. C'est un programme difficile, à mi-chemin entre simulation et arcade, qui bénéficie d'une excellente animation en 3D surfaces pleines. Alain Huyghues-Lacour



Type _____ arcade
 Intérêt _____ 18
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★★★★
 Prix _____ C

Version CPC

Cette version est également très réussie. L'absence de couleurs lui donne un aspect assez austère, mais l'animation est surprenante sur cette machine. Une superbe conversion.

A. H.-L.



Intérêt _____ 18
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★★★★
 Prix _____ B

Ghoul's n Ghosts

Amiga, disquette Capcom

Ce jeu d'arcade de Capcom est la suite du légendaire *Ghost'n Goblins*. Le chevalier Arthur revient dans de nouvelles aventures, aussi macabres que les précédentes. La mort rôde et le couperet de la

Dead Angle

Console Sega, cartouche Sega

Ce programme est la conversion d'un ex-

ROLLING SOFTS



guillotine est prêt à tomber. La version *Amiga* est tellement supérieure à celle du *ST*, surtout en ce qui concerne le graphisme. Les couleurs sont nettement supérieures, la fenêtre graphique est plus grande et quelques décors agrémentent l'ensemble. De plus, la bande sonore, totalement différente, renforce l'ambiance angoissante de ce programme. Ce n'est pas une conversion exceptionnelle, mais l'action est rapide et prenante.

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ arcade
 Intérêt _____ 16
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★★★★
 Prix _____ C

■ Mot

PC, Opera Soft

Mot est un monstre dévergondé sorti du téléviseur de Léo, un sympathique adolescent. Sans vraiment le vouloir, il détruit tout dans la maison, ceci à l'insu des parents de Léo qui ignorent tout de son exist-



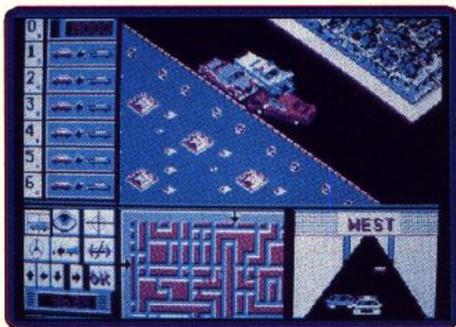
tence. Le programme se présente donc en trois phases indépendantes. Il faut d'abord faire sortir Mot de la maison de Léo. Mot doit alors pénétrer dans une jungle pleine de guerriers belliqueux puis dans un complexe futuriste truffé de robots agressifs, afin de libérer Léo d'un ordinateur fou. Techniquement, on appréciera particulièrement l'utilisation de multifenêtrage qui permet de voir se dérouler simultanément des événements différents dans la maison de Léo. Les combats que doit livrer Mot dans la jungle et le monde futuriste sont simples mais plein d'humour. Les gra-

68

phismes en EGA sont fins et nuancés (on appréciera l'aspect humoristique du monstre). Les animations, et en particulier les scrollings, sont d'une grande fluidité. Ce logiciel inspiré d'une bande dessinée, confirme l'émergence de programmes espagnols de qualité.

Eric Caberia

Type _____ action
 Intérêt _____ 14
 Graphisme _____ ★★★★★ (EGA)
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★
 Prix _____ B



■ Chicago 90

PC CGA, Microïds

Après une version réussie sur *CPC* (*Tilt* n° 68) et deux échecs sur *ST* et *Amiga* (*Tilt* n° 74), cette dernière adaptation est plutôt convaincante. Même si les décors de la ville sont trop répétitifs et le scénario un peu lassant, la grande souplesse du pilotage des voitures ainsi que la grandeur et la précision des sprites rattrape l'ensemble. Un soft cohérent, ludique même s'il ne s'agit pas de l'un de mes titres préférés.

Olivier Hautefeuille

Type _____ action/stratégie
 Intérêt _____ 12
 Graphisme _____ ★★
 Animation _____ ★★
 Bruitages _____ ★★
 Prix _____ B

■ The Seven Gates Of Jambala

Amiga, Grandslam

Scénarisé comme un jeu de rôle, cette partie mise sur l'action à 100 %. Pour collecter les morceaux épars d'une baguette magique, votre personnage doit parcourir un complexe labyrinthe de salles, couloirs, galeries... Les décors sont vraiment réussis et assez variés. Le personnage, comme tous les sprites de la quête d'ailleurs, est animé avec réalisme et précision. Lorsqu'il frappe le sol avec un marteau pour y glaner de l'or, qu'il saute ou dérape sur le sol, les mouvements et bruitages ajoutent un « plus » certain à l'action. Le joueur profite également d'une stratégie simple à manier. Il peut acheter des pouvoirs ou collecter des armes spéciales, etc... Il faudra



bien sûr qu'il comprenne la topologie des lieux, qu'il mémorise les passages qui s'ouvrent dans le sol, dans la profondeur de l'écran (bel effet 3D) ou le long des passerelles qui mènent au sommet d'un donjon. Complet, techniquement bien réalisé, *Seven Gates Of Jambala* aurait été un hit si les monstres et pièges rencontrés avait été plus variés. Pour lors, il s'agit d'un bon logiciel que se devront de posséder les passionnés de l'aventure/action classique.

Olivier Hautefeuille

Type _____ aventure/action
 Intérêt _____ 14
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★
 Prix _____ B

Version ST

ST et *Amiga*, deux versions identiques, ce qui est tout à l'honneur de l'*Atari*. Un coup de chapeau à Grandslam pour la musique qui accompagne votre partie, aussi belle et « ambiance » sur cette version que sur l'*Amiga*. Amateurs d'aventure/action, un soft à acheter.

O.H.



Intérêt _____ 14
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★★★★
 Prix _____ B

■ Son Son II

PC Engine NEC, carte NEC

Armé d'un long baton vous partez à la recherche de vos amis, enlevés par le dieu singe. En chemin vous affrontez toute sorte d'adversaires et vous devez triompher de nombreux pièges et obstacles.

Ce jeu d'arcade de Capcom séduira tous les fans de jeux de plates-formes. La réalisation est irréprochable, avec de bons sprites d'un style très japonais, un scrolling multidirectionnel fluide et une animation d'une grande souplesse. On y retrouve tous les ingrédients du genre : nombreux bonus, passages secrets, équipements à acheter en cours de route, etc... C'est l'un des meilleurs jeux de plates-formes sur le PC Engine. Passionnant !

Alain Huyghues-Lacour

tés indéniables, on se lassera très rapidement de ce programme.

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ *beat-them-up*
 Intérêt _____ **12**
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★★★★
 Prix _____ **C**

Version Atari ST

Wild Street est le type même du programme auquel il ne manque pas grand-



Type _____ *action*
 Intérêt _____ **15**
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★★★★
 Prix _____ **C**

■ Naxat Open

PC Engine NEC, carte Naxat

Dans cette simulation de golf assez technique, vous pouvez choisir vos clubs, définir le point d'impact sur la balle pour donner un effet et contrôler la puissance de votre coup. Vous avez également accès à une vue aérienne du parcours, qui défile en scrolling multidirectionnel.

Naxat Open est un programme très plaisant, qui offre un large éventail de possibilités. Les parcours sont assez difficiles et il faut vraiment s'accrocher pour les terminer en dessous du par. La réalisation n'est pas particulièrement spectaculaire (pas de représentation en 3D), mais elle est efficace. Les amateurs de ce sport seront séduits par le réalisme de cette simulation.

Alain Huyghues-Lacour



Type _____ *arcade*
 Intérêt _____ **16**
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★★★★
 Prix _____ **E**

■ Wild Streets

Amiga, disquette Titus

Vous devez affronter la pègre de New York afin de retrouver un agent de la C.I.A. Pour accomplir votre mission vous disposez de



vos poings, ainsi que d'un revolver et de quelques balles. Heureusement, une panthère noire dressée pour le combat protège vos arrières.

Pour une fois, Titus présente un jeu d'action pure qui s'inscrit dans la lignée des beat-them-up d'arcade. La réalisation est soignée et il y a des idées originales, comme la présence de la panthère ou le fait de refaire le trajet inverse en protégeant l'homme que vous venez de libérer. Les jeux de ce type présentent généralement une action assez répétitive, mais celui-ci bat tous les records. En dépit de quali-



choses pour faire un excellent jeu : les graphismes sont fins, l'animation correcte, les bruitages adaptés, l'idée de la panthère originale et les mouvements variés. Cependant l'action est peu prenante car les techniques de combat de tous les opposants sont identiques. De plus, avec une bonne synchronisation, vous parvenez en fin de tableau sans prendre un seul coup ! La version ST ne diffère pas de celle de l'Amiga.

Jacques Harbonn

Intérêt _____ **11**
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★★★★
 Prix _____ **C**

■ Hell Raiser

Amiga, disquette Exocet Software

Dans un lointain futur, la planète Hazbal, plaque tournante du commerce galactique est tombé aux mains de pirates de l'espace. Votre tâche est donc de la libérer, et de sauver par là même la galaxie de l'étouffement économique.

Le programme propose deux types de jeux différents. Dans un premier temps, il s'agit d'un jeu de plates-formes réalisé avec le plus grand soin où vous devez à l'aide d'un laser parvenir à progresser au sein d'un complexe ennemi. L'autre jeu qui est complémentaire du premier est un shoot-them-up spatial de bonne qualité. Les graphismes sont fins. Les animations et scrollings sont, eux aussi, convaincants. Idem pour les bruitages. Autre bon point, le programme peut se jouer à deux simultanément. Un logiciel de bonne qualité.

Eric Caberia



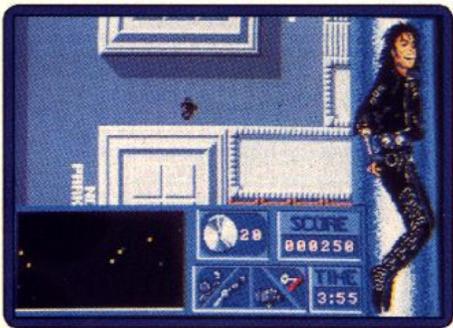
Type _____ *simulation sportive*
 Intérêt _____ **14**
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitages _____ ★★★★★
 Prix _____ **D**

■ Moonwalker

Atari ST, disquette US Gold

Ce programme reprend quatre scènes du film de Mickael Jackson. Les deux premiers niveaux sont des jeux de labyrinthe, dans lesquels vous devez vous procurer di-

ROLLING SOFTS



vers objets tout en échappant à vos poursuivants. Les deux suivants sont des shoot-them-up. Visiblement, ce programme est ciblé sur un public très jeune, celui de Mickael Jackson. *Moonwalker* est soigné, mais n'offre pas suffisamment d'intérêt de jeu pour séduire des joueurs plus âgés. Pour les conditionnels de l'idole uniquement.

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ action
Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ C

★ Chase HQ

Atari ST, disquette Ocean

Au volant d'une voiture de police vous donnez la chasse à de dangereux gangsters. Une fois que vous avez rattrapé leur véhicule, vous devez l'emboutir à de nombreuses reprises afin de l'arrêter. Cette course automobile originale a remporté un succès mérité dans les salles d'ar-



cade. La conversion est bien moins spectaculaire, mais l'action reste très prenante. Dommage que le niveau de difficulté soit si élevé qu'il devient pratiquement impossible d'aborder un véhicule sans perdre une vie, par manque de temps. Cette version est très proche de celle de l'Amiga.

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ arcade
Intérêt _____ 16
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ C



Version C 64

Une version décevante. Les couleurs sont pauvres, l'animation n'est pas brillante et, surtout, on ne ressent pas l'impression de vitesse. Difficile de se prendre vraiment au jeu dans de telles conditions. A.H.-L.

Intérêt _____ 12
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ B

■ Mazemania

C 64, disquette Hewson

Le personnage que vous contrôlez doit passer sur toutes les dalles d'un labyrinthe, afin d'en changer la couleur. Mais attention aux créatures agressives, aux trous noirs, ainsi qu'à certaines dalles.

Mazemania est indiscutablement le petit frère de *Skweek*, qui était lui-même un croisement entre *Pacman* et *Q-Bert*. C'est dire qu'il s'agit d'un programme très ludique, dans l'esprit des anciens jeux de console. Il faut réfléchir vite et agir encore plus ra-



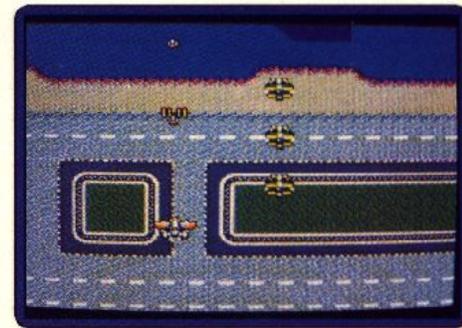
pidement. Ce n'est pas très original, mais cette bonne vieille recette est toujours aussi efficace. Alain Huyghues-Lacour

Type _____ action
Intérêt _____ 14
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ B

■ Scramble Spirits

Console Sega, cartouche Sega

Scramble Spirits est un shoot-them-up à



scrolling vertical pour un ou deux joueurs. Aux commandes d'un vieux coucou, vous survolez le territoire ennemi en affrontant toute sorte de machines de guerre.

On en peut pas dire que ce programme soit particulièrement original, mais il est efficace. De nombreux détails relancent bien l'intérêt de jeu : des séquences de bonus, des petits avions supplémentaires qui se placent de chaque côté de votre appareil, ainsi que de redoutables engins qui vous attendent à la fin de chaque niveau. Seul, on se prend au jeu et lorsque l'on joue à deux, on ne s'arrête plus.

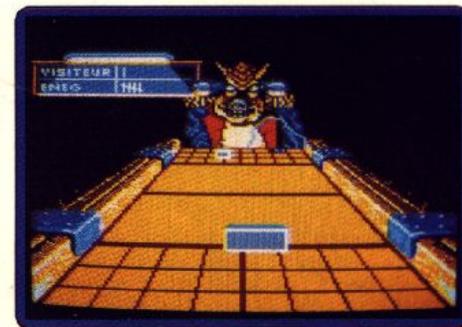
Alain Huyghues-Lacour

Type _____ shoot-them-up
Intérêt _____ 14
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ C

■ Shufflepuck Cafe

Amstrad CPC, disquette Broderbund

Broderbund a réussi à faire un chef-

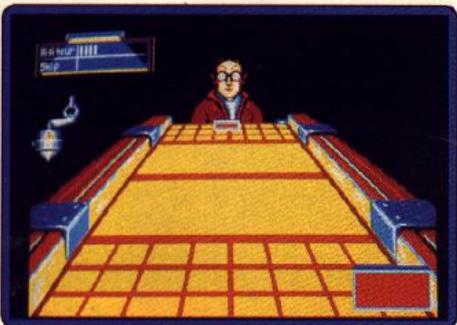


d'œuvre d'un simple jeu de palet. Dans les versions 16 bits, le jeu ne nécessitait pas d'apprentissage tant l'utilisation de la souris s'avérait parfaite pour simuler la raquette. Mais le joystick du CPC ne parvient évidemment pas à donner une perception instinctive du jeu. Le maniement de la raquette perd la dimension naturelle qui la caractérisait avec la souris, il faut désormais « réfléchir » pour parer les coups de l'adversaire. Néanmoins les graphismes et animations sont d'excellente qualité. Les « pros » du joystick apprécieront ce programme plein d'humour. Eric Caberia

Type	_____	action
Intérêt	_____	13
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitages	_____	★★★★
Prix	_____	B

Version PC

La magie de *Shufflepuck* continue à opérer sur *PC*. En mode EGA, les graphismes s'avèrent bien colorés mais un peu moins fins que ceux des versions *ST* et *Amiga*. En l'absence de souris ou de joystick sur votre *PC*, le logiciel peut se jouer au clavier, mais



ne vous attendez pas dans ce cas à faire des prouesses. E.C.

Intérêt	_____	16
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitages	_____	★★
Prix	_____	C

Kenny Dalglish Soccer Match

Amiga, disquette Impression

Ce jeu de foot sur micro montre le terrain de côté. Une fois le match commencé, vous contrôlez le joueur de votre équipe le plus proche de la balle. Au niveau graphique, le programme est médiocre, les sprites des joueurs sont en effet petits et inesthétiques. On peut cependant noter au crédit du logiciel l'apparition de grandes vignettes animées quand une action importante vient d'être accomplie : on voit l'arbitre siffler ou un joueur dépité se lamenter après un but, etc. Néanmoins les animations des joueurs sont lentes ce qui rend le programme rapidement soporifique. Les



bruitages sont médiocres. Un programme décevant. Eric Caberia

Type	_____	action
Intérêt	_____	6
Graphisme	_____	★★★
Animation	_____	★★★
Bruitages	_____	★★
Prix	_____	C

Star Breaker

Amiga, disquette ARC

Aux commandes d'un vaisseau spatial, vous affrontez les envahisseurs qui se sont infiltrés dans vos colonies. Vous pouvez quitter votre navire et pénétrer dans les bases pour détruire l'ennemi et effectuer des réparations.

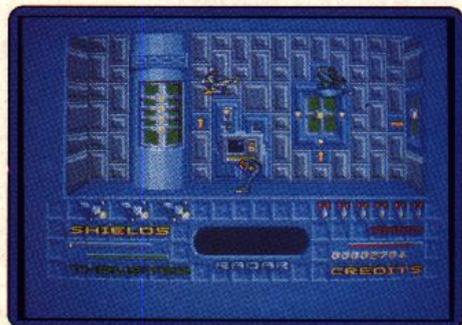
Star Breaker est un programme assez original, une sorte de shoot-them-up stratégique. Pas question de tirer sur tout ce qui bouge, car la clé du succès repose sur la découverte des terminaux d'ordinateur et leur utilisation à bon escient. Les amateurs de ce type de softs seront déçus, d'autant plus que la réalisation n'est guère spectaculaire. Alain Huyghues-Lacour



Type	_____	action/réflexion
Intérêt	_____	12
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitages	_____	★★★
Prix	_____	C

Version Atari ST

Ce mélange de shoot-them-up et de jeu d'aventure est plus prenant qu'il n'y paraît. La réalisation est correcte avec un joli scrolling différentiel sur trois plans au niveau du sol. La version *ST* est similaire à celle de l'*Amiga* Jacques Harbonn

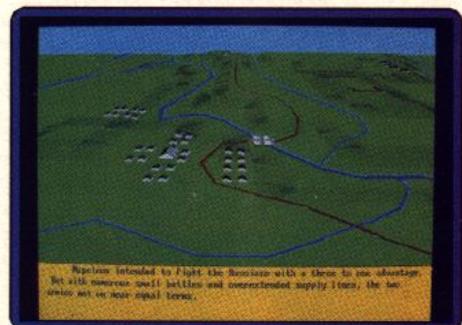


Intérêt	_____	11
Graphisme	_____	★★★★
Animation	_____	★★★★
Bruitages	_____	★★★
Prix	_____	C

Borodino

PC, disquette ARC

Lors de la campagne de Russie en 1812, Napoléon ne parvint pas à remporter une victoire éclatante à Borodino. Si vous voulez changer l'histoire, vous pouvez prendre



la place de l'Empereur ou celle de Kutúsov et vous affrontez l'ordinateur ou un autre joueur.

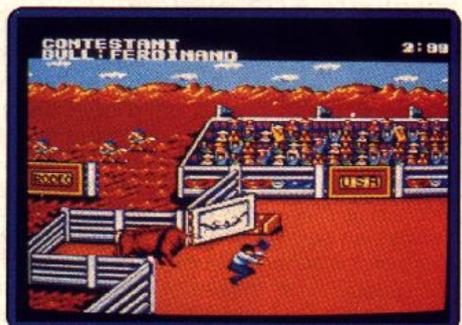
Ce wargame s'inspire assez nettement de *Waterloo*, notamment en ce qui concerne la représentation en 3D. Autre emprunt : les ordres donnés peuvent être mal interprétés et ils ne sont pas exécutés immédiatement, ce qui va dans le sens du réalisme. Un programme intéressant, mais difficile, qui ne s'adresse pas aux débutants. Alain Huyghues-Lacour

Type	_____	wargame
Intérêt	_____	15
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	-
Bruitages	_____	-
Prix	_____	C

World Games

Console Sega, cartouche Epyx

Ce grand succès d'Epyx vous propose de participer à quatre épreuves originales : rodéo, équilibre sur des troncs d'arbres, saut en patins à glace, et *caber toss*. Après *California Games* voici un second



ROLLING SOFTS

multiépreuve sur la console Sega. Hélas, on ne retrouve plus que quatre épreuves sur les huit présentes dans les versions micro. On reste donc un peu sur sa faim, malgré la qualité des différentes épreuves. Pour inconditionnels du genre.

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ multiépreuve
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ C

■ The Untouchables

C 64, cassette Ocean

Pour vaincre la pègre qui ronge la ville de Chicago vous devez, sur un ensemble de six séquences d'action différentes, parvenir à éliminer de dangereux gangsters. Ce programme varié propose, entre autres, un jeu de plates-formes, et une séquence d'embuscade en pseudo 3D dans une arrière-cour d'immeuble. Les graphismes et les animations du C 64 sont de bonne qualité. La jouabilité est excellente, particuliè-



lui un grand jeu. Il n'en reste pas moins agréable à jouer, d'autant que la réalisation est très correcte, les bruitages seuls étant trop restreints. Jacques Harbonn

Type _____ shoot-them-up
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ C

Version Amiga

La version Amiga de Fire est plus agréable



rement lors des séquences de tirs-réflexe. Ce programme est de bonne facture et constitue un bon jeu de détente.

Eric Caberia

Type _____ action
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ B

■ Fire

Atari ST et STE, disquette ND Productions

Aux commandes de votre hélicoptère de combat, vous devez remplir cinq missions assez différentes à but humanitaire. En cours de mission, vous pourrez acquérir fuel supplémentaire ou tir double, mais il faudra en revanche épargner votre bouclier de protection. Fire est un jeu assez varié, tant au niveau des différentes missions qu'au sein de chacune d'elle. Vous devrez sans cesse changer d'objectif et épargner les populations civiles. Pourtant, il lui manque le petit quelque chose qui ferait de



à jouer pour différentes raisons: l'hélicoptère est plus maniable; l'animation est plus rapide et met en relief le scrolling différentiel sur plusieurs plans (présent aussi dans la version ST mais moins impressionnant); enfin les bruitages sont plus variés et mieux rendus, bien qu'il n'y ait pas non plus de musique d'accompagnement. J.H.

Intérêt _____ 14
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ C

■ Space Rogue

PC, CGA, EGA, disquette Origin Systems

Space Rogue allie pilotage 3D spatial, action et commerce. D'après un classique scénario d'un monde futur où vous allez mener des combats et faire prospérer votre pécule, ce soft offre sur PC des graphismes assez simples. Dans les bases, le personnage évolue en vue aérienne style Gauntlet. Il parle aux personnages de rencontre pour glaner des informations ou

acheter du matériel. Il rencontre des marchands, joue à des jeux d'arcade, etc. Dans le vaisseau, il s'agit de manier les réacteurs pour approcher de l'entrée d'une base ou franchir les tunnels spatio-temporels. La jouabilité de cette partie est intéressante pour peu que l'on accepte l'aspect stratégique de l'aventure, très présent face aux rares scènes d'action. En revanche, il manque à ce soft une petite touche d'originalité pour sortir réellement du lot. Space Rogue est intéressant mais pas inoubliable. Olivier Hautefeuille

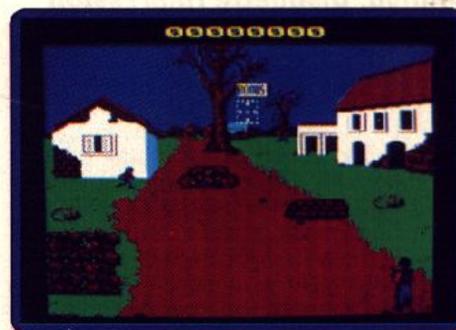


Type _____ action/stratégie
Intérêt _____ 13
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ C

■ Cabal

C 64, disquette Ocean

Armé de votre fusil mitrailleur, vous vous enfoncez en plein territoire ennemi en détruisant tout sur votre passage. Le réalisme



n'est pas un élément important du logiciel. Les graphismes sont corrects pour le C 64. Les animations sont fluides et relativement rapides. On peut cependant regretter le champ de déplacement limité de votre personnage (seulement en latéral). Ce énième jeu de réflexe militaire n'attirera que les inconditionnels. Eric Caberia

Type _____ action
Intérêt _____ 9
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ B

MAGNUM

AFTERBURNER

Aux commandes d'un F14 a post-combustions, vous devrez affronter des escadrilles entieres, détruire des bases ennemies et faire preuve d'un sens inné du pilotage. Epoustouflant!

AFTERBURNER TM SEGA ©
ARE TRADEMARKS OF
SEGA ENTERPRISES LTD.

DOUBLE DRAGON

Le plus acclamé de tous les Jeux d'arts martiaux de tous les temps!!
La petite amie de Billy, Marianne, a été enlevée pour les Black Warriors, un gang sauvage et sans pitié mené par le mystérieux Shadow Boss.

© 1988 Mastertronic International, Inc.



OPERATION WOLF

Une récréation parfaite du Numéro 1 des jeux d'arcade - 6 niveaux d'action palpitante s'animent sur l'écran de votre micro-ordinateur. Seul un tir précis et rapide vous permettra de vous acquitter de cette mission qui vous entraîne dans des jungles étouffantes et des forteresses ennemies et dans laquelle vous tentez de délivrer les prisonniers et d'assurer leur évasion.

1988 T.A.T.O. CORP.

BATMAN

Le célèbre super hero dessiné par DC Comics arrive sur l'écran de votre micro-ordinateur dans une aventure démente sortie des arCADES!!! Commencez dans la cachette de Batman et continuez dans un mode d'amusement passionnant alors que vous affrontez l'individu le plus retors de tous - le pingouin! Cependant, économisez vos forces pour des batailles futures avec l'ignoble Joker, sinon vous raterez le summum de l'aventure!

TM & © DC Comics Inc. 1988. All Rights Reserved.



GRATUIT DANS CETTE COMPILATION
BARBARIAN II
Alors dépêchez-vous, ne manquez pas cette offre fantastique!



ROLLING SOFTS

EXHAUSTILT!

Voici regroupés tous les jeux qui n'ont pu trouver place sous les rubriques hits ou rolling softs. On y trouve des jeux moyens, médiocres ou nuls, mais aussi des compilations et le splendide Kick Off (Spectrum).



Battle Chess (C 64).



Games Galore (ST).



Ghostbusters II (C 64).



Guild of Thieves (Mac).



Jet (Mac).



Kick Off (Spectrum).

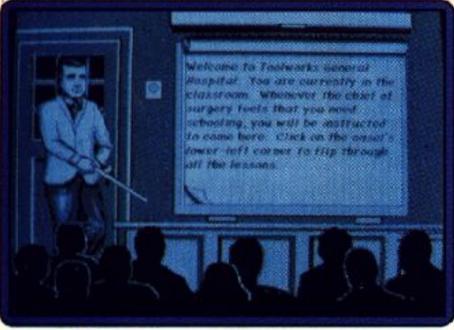
AVIS	LOGICIEL-MARQUE	ORDI	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
A connaître	BATTLE CHESS Interplay	C 64	Echecs	★★★★	★★★★★
A connaître	CHALLENGE OLYMPIQUE Epyx	CPC	Simulation sportive	★★★★	★★★★
A connaître	FIGHTING SOCCER Activision	CPC	Sport	★★★	★★
A connaître	GAMES GALORE Mandarin software	Atari ST	Action	★★★★	★★★
HIT	GHOSTBUSTERS II Activision	C 64	Action	★★★★★	★★★★★
A connaître	GUILD OF THIEVES Rainbird	Macintosh	Aventure	★★	—
Bof !	JET Sublogic	Macintosh	Simulation de vol	★★★★	★★★
HIT	KICK OFF Anco	Spectrum	Football	★★★	★★★
HIT	LIFE & DEATH Software Toolworks	Macintosh	Simulation médicale	★★★★★	★★★★★
Bof !	MOONWALKER US Gold	CPC	Action	★★★★	★★★★
Bof !	MUSCLE CARS Accolade	Amiga	Scenery Disk	★★★★★	★★★★★
Bof !	PALADIN Ornitrond	Macintosh	Rôle/stratégie	★★★	★★
A connaître	THE PAWN Rainbird	Macintosh	Aventure graphique	★★	—
Bof !	RALLY CROSS Anco	Spectrum	Course de voitures	★★★	★★★
Bof !	RALLY CROSS Anco	Atari ST	Course de voitures	★★★	★★★
A connaître	TERRY'S BIG ADVENTURE Grandslam	Amiga	Plates-formes	★★★★	★★★★★
A connaître	THRILL TIME Elite	Atari ST	Action	★★★★	★★★★★
Bof !	TITAN Titus	Macintosh lecteur double face	Casse-briques	★★★★★	★★★
Bof !	TOOBIN Tengen	CPC	Arcade	★★★★	★★★★
A connaître	TURBO OUTFUN US Gold	CPC	Arcade	★★★★★	★★★★★
A connaître	TV SPORTS FOOTBALL Mirrorsoft	PC	Sport	★★★★★ (VGA)	★★★★ (AT minimum)
A connaître	THE UNTOUCHABLES Ocean	CPC	Action	★★★★	★★★★
Nul	XENOPHOBE Micro Style	Amiga	Arcade	★★★★	★★★★



Rally Cross (Spectrum).



Rally Cross (ST).



Life and Death (Mac).

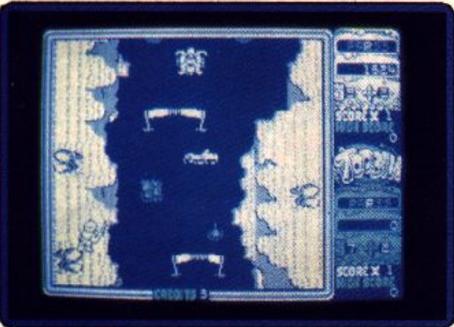


Paladin (Mac).



The Pawn (Mac).

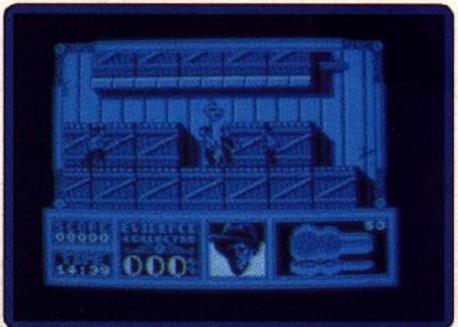
BRUITAGES	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
★★★	13	C	Cette adaptation souffre de quelques défauts. Si les pièces sont toujours finement dessinées, la vue 3D d'ensemble est particulièrement peu lisible. De plus, les bruitages ont beaucoup perdu. En revanche, les combats sont toujours aussi amusants et se déroulent différemment des autres versions. J.H.
★★★	13	C	Une compilation des meilleures simulations d'Epyx, parmi lesquelles on note <i>World Games</i> , un logiciel comprenant des épreuves d'haltérophilie, de ski et même de Sumo. <i>Winter Games</i> , un programme d'épreuves de sports d'hiver (patinage, bobsleigh), et <i>Summer Games</i> qui propose des épreuves de tir. E.C.
★★	6	B	<i>Fighting Soccer</i> , qui était très bien réalisé sur 16 bits, réussit très mal son passage sur CPC. Il s'agit toujours pour vous d'amener votre équipe à être championne olympique de foot, en affrontant dix autres nations. Malheureusement, les sprites des joueurs sont petits et les animations plutôt saccadées. E.C.
★★★	14	C	<i>Games galore</i> est une excellente illustration des possibilités du stoc basic et des outils de développement qui l'accompagnent. Parmi les trois jeux proposés : un jeu de combat aérien et de bombardement qui s'avèrent réellement amusants. Dans l'ensemble, les graphismes et les animations sont soignés. E.C.
★★★★★	16	B	L'équipe de <i>SOS Fantômes</i> est de retour sur les écrans et ce programme reprend trois scènes du film. Les différents niveaux sont assez variés, bien que d'un intérêt inégal. La descente dans les égouts est particulièrement réussie. La version C 64 bénéficie d'une réalisation de qualité. A.H.L.
—	13	D	Les graphismes de <i>Guild of Thieves</i> avaient fait sa réputation. Rien de tel sur Mac. Simplement transcodés, ils sont confus. Reste un bon jeu textuel doté d'un analyseur de syntaxe performant. Pour les fans uniquement. O.S.
★★	12	C	Simulateur de chasse, <i>Jet</i> ne convainc pas. Les graphismes ne sont pas mauvais mais l'animation et les bruitages auraient pu être améliorés. La souris n'est pas utilisée. Restent la simplicité du pilotage et le grand nombre de missions. Nettement inférieur à <i>Falcon</i> . O.S.
★	15	A	Cette superbe simulation de football (<i>Tilt d'Or 90</i>) reste toujours aussi passionnante sur <i>Spectrum</i> . Certes, les graphismes et les bruitages sont simplifiés, le contrôle de la balle est un peu plus facile et l'absence d'ensemble limite les passes mais le plaisir du jeu est toujours au rendez-vous. J.H.
★★★	17	F	Cette superbe simulation médicale (hit dans <i>Tilt n°65</i>) conserve sur Mac les atouts de la version PC : réalisme poussé et excellentes explications après chaque échec. Les joueurs impatientes détesteront mais les autres passeront plusieurs nuits blanches. D'autant que graphismes comme animations sont parfaits. O.S.
★★★	12	C	Ce programme s'adresse aux fans de Michael Jackson et plus particulièrement aux plus jeunes. L'ensemble est soigné, mais hélas les niveaux les plus intéressants sont les deux derniers. Les deux premiers niveaux, qui se déroulent dans des labyrinthes, sont aussi peu excitants que spectaculaires. A.H.L.
★★★★★	10	B	<i>Muscle Cars</i> est un nouveau scenery disk pour le superbe <i>Test Drive II</i> . Il vous offre cinq nouvelles voitures, de grosses cylindrées américaines. L'idée n'est pas mauvaise, mais hélas son prix est trop élevé. Qui veut déboursier pratiquement le prix d'un logiciel pour disposer de nouveaux leviers de vitesse ? A.H.L.
★	11	C	Apparu il y a un certain temps sur <i>ST</i> et <i>Amiga</i> , <i>Paladin</i> est un mélange original de wargame et de jeu de rôle. Mais sa réalisation, aussi sommaire sur Mac que sur les autres machines, découragera plus d'un joueur. Pour accros uniquement. O.S.
—	13	D	La version Mac de <i>The Pawn</i> déçoit. Scénario et analyseur restent excellents mais les superbes graphismes passent mal en monochrome. Un retravail des écrans aurait certainement pu arranger cela. Dommage. O.S.
★	5	A	Cette course de voitures n'est pas passionnante. Le réglage des paramètres de votre bolide et l'effet d'inertie ne suffisent pas. Le graphisme des voitures est réduit à sa plus simple expression et l'absence de collision entre les concurrents ne contribue pas à renforcer la crédibilité. Un jeu médiocre. J.H.
★★	6	B	Cette version est à peine meilleure que celle du <i>Spectrum</i> . Certes, les circuits sont plus jolis, agrémentés de possibilités nouvelles (barrières mobiles) et le pilote de votre voiture proteste si vous avez trop d'accidents. Mais le jeu lui-même reste insipide et semble issu des débuts du ludiciel. J.H.
★★★★	14	C	C'est le grand retour des jeux de plates-formes et celui-ci est une réussite. Le graphisme est assez ordinaire, mais les commandes sont particulièrement souples et précises. L'idée du personnage armé d'un jo-yo est assez originale. Un jeu tout simple mais amusant. A.H.L.
★★★★	15	C	Si vous venez d'acheter votre machine, voici sans aucun doute l'une des offres les plus intéressantes pour vous constituer une logithèque de qualité. Cette compilation est en effet composée de programmes qui pour l'essentiel ont été des Hits individuellement (<i>Space Harrier</i> , <i>Buggy Boy</i> , <i>Ikari Warriors</i>). E.C.
★★★★★	10	E	Titan sur Mac allie le meilleur et le pire. Le meilleur : des tableaux gigantesques bourrés de surprises. Le pire : un scrolling si rapide qu'il risque de faire la fortune des vendeurs d'aspirine. A vous de voir ! En couleur sur Mac II. O.S.
★★★	12	B	Ce jeu d'arcade d'Atari Games n'est pas un chef-d'œuvre mais il ne manque pas d'originalité. Vous devez descendre une rivière sur une bouée et de nombreux dangers vous guettent. C'est un jeu amusant, qui ne ressemble à aucun autre, mais il est dommage que la réalisation soit assez médiocre. A.H.L.
★★★★	14	B	Cette conversion du jeu d'arcade de Sega vous propose de traverser les Etats-Unis au volant d'une Ferrari turbo, en affrontant inondations et tempêtes de neige. Sur CPC, ce programme est nettement supérieur à <i>Outrun</i> . Cette version est bien réalisée et, compte tenu des capacités de la machine. A.H.L.
★★★	12	C	Ce football américain est vraiment très bien réalisé. En VGA, graphisme et animation séduiront l'amateur. En revanche, les très nombreuses interruptions stratégiques (choix de la défense, position des joueurs, etc.) brise sans cesse l'ambiance du match. Rien à voir avec un <i>Kick Off</i> ! O.H.
★★★★	12	B	Six séquences d'action vous permettent d'affronter le problème de la pègre dans le Chicago de la Prohibition. La moyenne résolution du CPC donne au programme une grande finesse graphique mais réduit la variété de la palette. Cependant les animations sont rapides et les scrollings réussis. E.C.
★★★★	6	C	Ce programme de Bally Midway est la première conversion d'arcade de Microprose. Hélas, on ne peut pas dire que ce début soit encourageant. Il est bien difficile de se passionner pour une action aussi répétitive, d'autant plus que la réalisation est assez médiocre. A.H.L.



Toobin (CPC).



Turbo Outrun (CPC).



The Untouchables (CPC).

Rock'n roule!

Les simulations de conduite intéressent maintenant un nouveau public : les acrobates du volant amateurs de tôle froissée. Ces jeux sur micro émanent presque tous des bornes d'arcade. *Power Drift*, *Turbo Outrun*, *Chase H.Q.* valent-ils les originaux ? L'absence du volant nuit-elle au célèbre *Hard Drivin'*, à mi-chemin entre arcade et simulation ? Et la pôle position ne revient-elle pas à *Stunt Car*, le seul logiciel qui ne soit pas une adaptation ?

Les courses automobiles ont toujours remporté un grand succès, sur micro comme dans les salles d'arcade. Pourtant, le genre n'a pas beaucoup évolué au cours de ces dernières années. Heureusement les courses automobiles traditionnelles cèdent maintenant la place à une nouvelle génération de programmes, bien plus spectaculaires. Les amateurs de sensations fortes s'en donnent à cœur joie sur des parcours acrobatiques à souhait. *Stunt Car*, *Hard Drivin'* et *Power Drift* sont tout à fait typiques de cette évolution. Quant à *Turbo Outrun* et *Chase H.Q.*, ils ne relèvent pas exactement du même principe, mais ce ne sont pas des programmes classiques pour autant. Qu'il s'agisse de braver les pires conditions climatiques ou d'emboutir des voitures en fuite, l'accent est mis sur la mesure et le spectaculaire.

Les parcours

Hard Drivin' est nettement inférieur à ses concurrents quant à la variété des trajets. En effet la compétition se déroule sur un

circuit composé de deux parcours différents. Quelques mètres après la ligne de départ, vous arrivez à un embranchement. À droite, vous avez le parcours acrobatique, à gauche celui de vitesse. Chacun d'eux comporte plusieurs points de contrôle, et votre temps est limité.

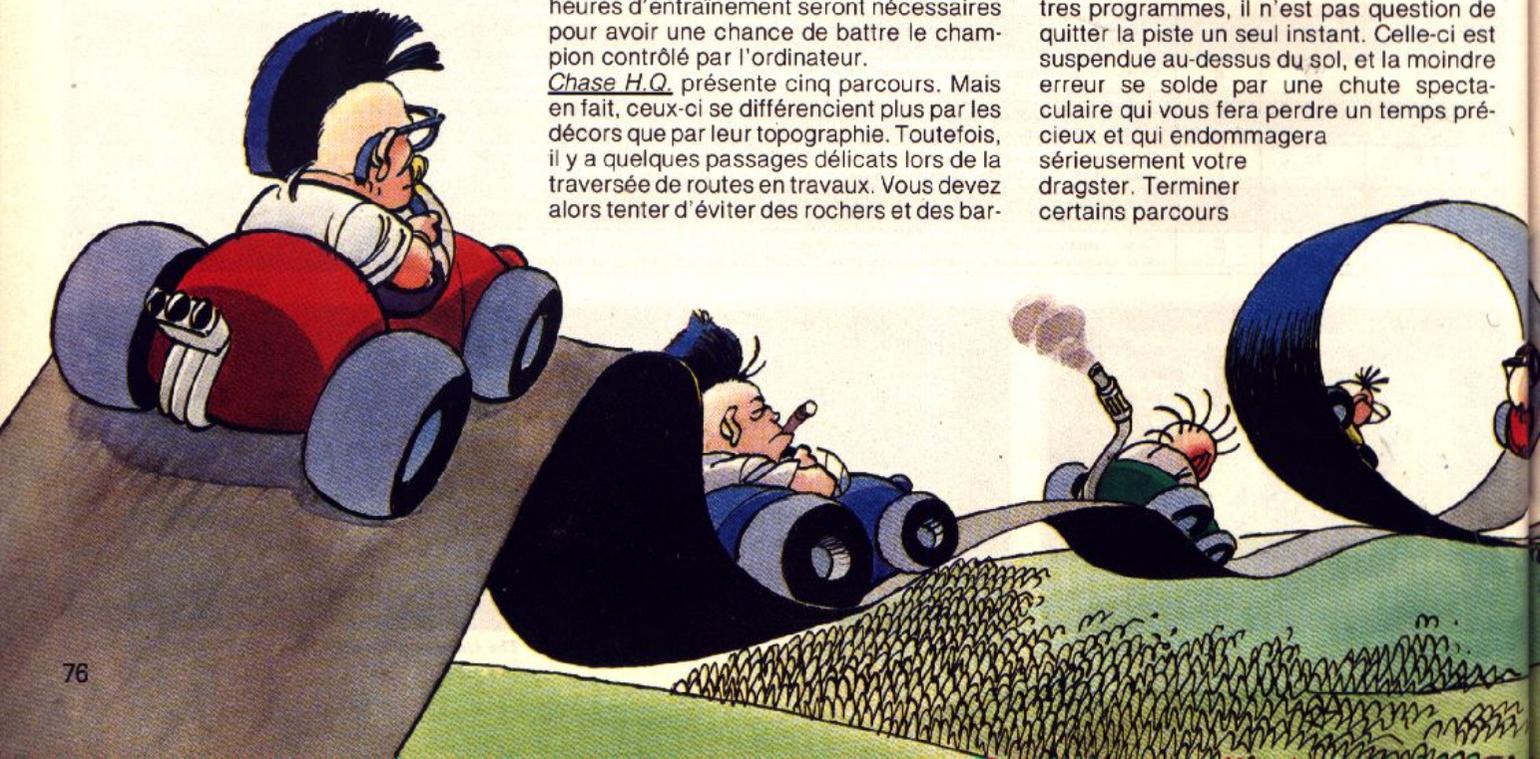
Essais sur circuit avant le départ

Le parcours de vitesse vous permet de bien vous familiariser avec votre véhicule et cet entraînement n'est pas superflu avant de s'attaquer au redoutable parcours acrobatique. Ce dernier présente des passages très difficiles que vous ne pourrez aborder si vous ne maîtrisez pas parfaitement votre véhicule. Votre vitesse est un facteur déterminant. Si vous n'allez pas assez vite dans la boucle, par exemple, votre véhicule retombera sur le sol ; si vous allez trop vite, vous risquez fort de quitter la route. Deux parcours, ce n'est pas beaucoup, mais ce sont deux parcours difficiles. De longues heures d'entraînement seront nécessaires pour avoir une chance de battre le champion contrôlé par l'ordinateur.

Chase H.Q. présente cinq parcours. Mais en fait, ceux-ci se différencient plus par les décors que par leur topographie. Toutefois, il y a quelques passages délicats lors de la traversée de routes en travaux. Vous devez alors tenter d'éviter des rochers et des bar-

rières, mais les accrochages ne créent pas d'accidents. En fait, la difficulté vient du temps limité qui vous est laissé pour rattraper le véhicule des fuyards. Cela vous oblige à prendre un maximum de risques. Il n'est pas question de ralentir, ça passe ou ça casse. Quant à l'aspect spectaculaire de *Chase H.Q.*, il ne tient pas aux caractéristiques du parcours, mais aux collisions entre les véhicules. Vous devez foncer sur la voiture des malfaiteurs pour l'emboutir par l'arrière à de nombreuses reprises pour en venir à bout. Il faut cependant prendre garde à ne pas frapper d'autres véhicules. Bien sûr, les fuyards slalomment au beau milieu de la circulation afin de vous compliquer les choses.

Stunt Car présente huit circuits différents, très difficiles, surtout en compétition. Heureusement, vous pouvez vous familiariser avec le parcours de votre choix en mode d'entraînement. Il est difficile d'imaginer des tracés plus acrobatiques que ceux-ci. Rien ne vous est épargné : bosses, sauts, virages en épingle à cheveux et même un incroyable saut en hauteur à vous couper le souffle. Et puis, contrairement aux autres programmes, il n'est pas question de quitter la piste un seul instant. Celle-ci est suspendue au-dessus du sol, et la moindre erreur se solde par une chute spectaculaire qui vous fera perdre un temps précieux et qui endommagera sérieusement votre dragster. Terminer certains parcours



sans quitter la piste demande des réflexes à toute épreuve et une concentration de chaque instant. Une performance.

Turbo Outrun vous propose de traverser les Etats-Unis d'une côte à l'autre. Vous partez de New York pour arriver à Los Angeles, ce qui ne représente pas moins de seize étapes. Ces différents parcours sont assez variés. Certains sont parsemés d'obstacles divers, comme des barrières, des barils ou des tas de sable. D'autres vous obligent à affronter de très mauvaises conditions climatiques : tempêtes de neige



Hard Drivin' sur Atari ST.

ou route inondées. Toutes ces difficultés mettront à l'épreuve vos talents de conducteur. Toutefois, il faut bien reconnaître que ce programme est bien moins spectaculaire que ses concurrents.

Power Drift, avec vingt-sept parcours différents, surclasse les autres programmes de ce challenge. Chaque circuit est visiblement étudié pour vous user les nerfs. La piste monte, descend et tourne dans tous les sens. Cela ne s'arrête pas un instant et lorsque vous découvrez l'une des rares lignes droites, vous pouvez être sûr qu'un virage particulièrement raide vous attend au bout, une fois que vous serez à pleine vitesse. Comme si cela n'était pas suffisant, certains parcours sont recouverts de neige ou sont à effectuer de nuit.



Animation en 3D surfaces pleines.



La grande roue.

Les performances du véhicule

Au niveau du mode de contrôle, il est difficile de faire plus simple que **Stunt Car**. Votre dragster dispose d'une vitesse unique. Il suffit donc de pousser le joystick vers l'avant pour accélérer et vers l'arrière pour ralentir. Toutefois, il est équipé d'un turbo particulièrement performant, qui fonctionne lorsque vous gardez le bouton appuyé. Mais attention, l'usage de ce turbo est limité, à vous de l'utiliser à bon escient. Cela introduit un aspect stratégique intéressant. D'autre part, on appréciera particulièrement la précision et la souplesse des commandes. Parfois,

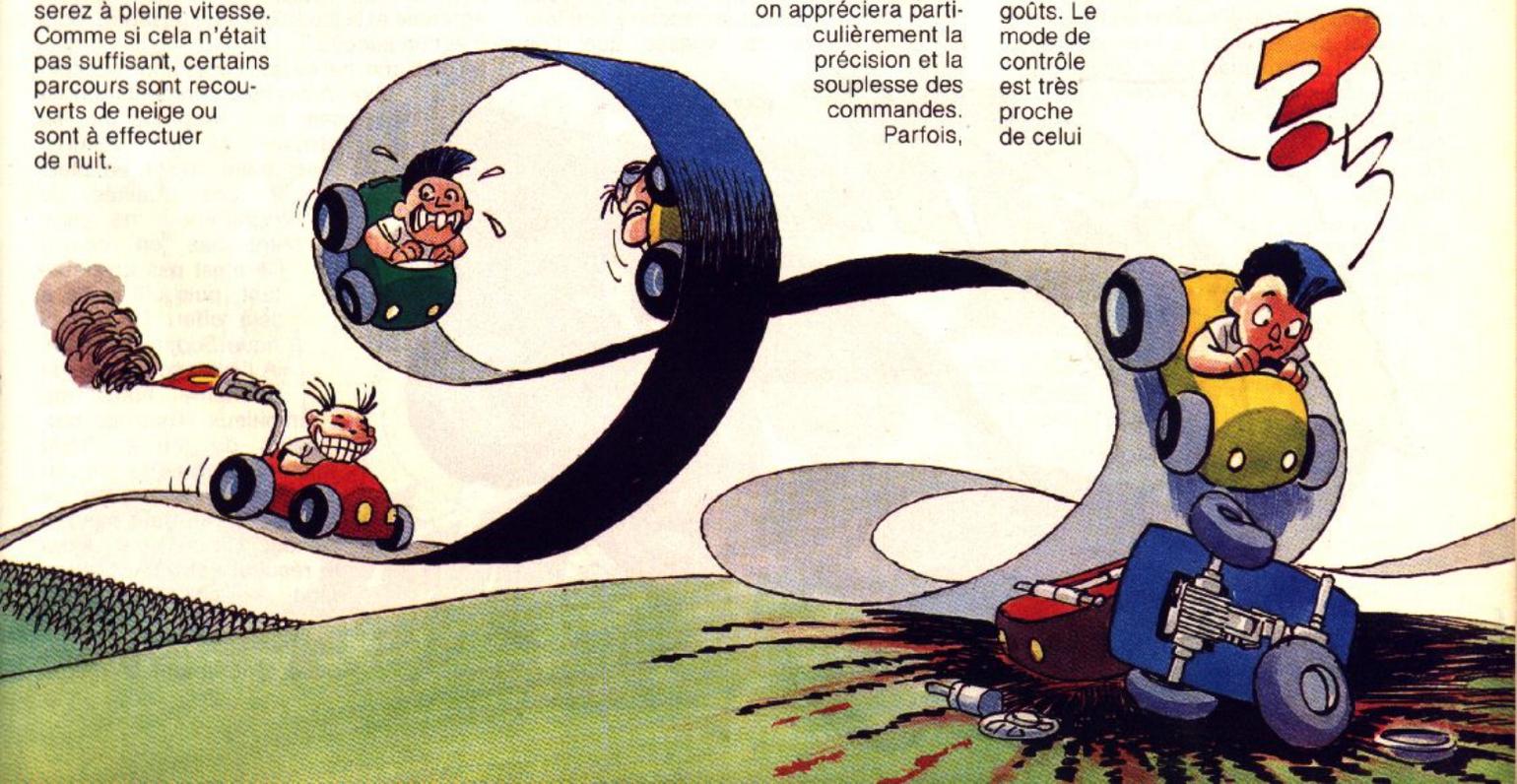


Le Replay de l'accident.

lorsque votre véhicule est déporté dans un virage, vous avez deux roues dans le vide, pendant quelques instants. Mais la précision des commandes vous permettra de reprendre la situation en main, si vous avez de bons réflexes.

La Porsche de **Chase H.Q.** ne dispose que de deux vitesses. C'est donc un jeu d'arcade des plus classiques à cet égard (vous passez les vitesses en appuyant sur le bouton), mais vous disposez également d'un turbo. Celui-ci est enclenché par une pression sur la barre d'espace. Il est conseillé de ne l'utiliser que pour vous donner une puissance supplémentaire, juste au moment où vous ruez sur la voiture que vous poursuivez. Le mode de contrôle au joystick et la précision des commandes contribuent pour beaucoup à l'excellente jouabilité de ce programme.

Avec **Power Drift**, on reste également dans l'arcade traditionnelle : deux vitesses que l'on passe en appuyant sur le bouton de tir. Mais contrairement à **Chase H.Q.**, vous avez le choix entre deux modes de contrôle : joystick ou souris. Dans les deux cas, il vous est possible d'ajuster la sensibilité selon vos goûts. Le mode de contrôle est très proche de celui



CHALLENGE

de *Super Hang On*, ce qui n'est guère surprenant, le même programmeur ayant réalisé ces deux logiciels. Le mode de contrôle offre une excellente précision et la souris est plus efficace dans ce programme. Mais que vous choisissiez le joystick ou la souris, la jouabilité est excellente, ce qui est indispensable étant donné la difficulté des parcours.

Turbo Outrun joue également la carte de la simplicité : deux vitesses et un turbo. Toutefois, vous avez le choix entre les vitesses manuelles ou la boîte automatique. Dans la pratique, cette alternative relève surtout du gadget. En effet, le mode de contrôle sélectionné n'a pas beaucoup d'influence sur vos performances en course. Quant au turbo, il ne donne pas une grande impression d'accélération. On est bien loin des performances de *Stunt Car*.

De l'auto-école à l'arcade !

Sur le plan des vitesses, *Hard Drivin'* surclasse largement ses concurrents. Cela n'est guère étonnant pour qui connaît l'histoire de ce programme. Il a en effet été conçu comme un simulateur de conduite à l'intention des auto-écoles américaines. En cours de réalisation, les concepteurs se sont rendus compte du potentiel ludique de ce programme. Puis Atari Games s'intéressa à l'affaire et une version remaniée (avec un parcours acrobatique) fit son apparition dans les salles d'arcade. Domark a su conserver les qualités qui ont fait de *Hard Drivin'* un grand succès d'arcade. Votre véhicule dispose de quatre vitesses en mode manuel ou automatique, ce qui a une grande incidence sur le déroulement de la course. Comme le jeu d'arcade, cette conversion est très difficile et seuls les rois du volant parviendront à tirer leur épingle du jeu en manuel. *Hard Drivin'* offre le choix entre deux modes de contrôle : joystick ou souris. En mode manuel,



Une circulation intense.



Foncez sur le véhicule des fugitifs.

les changements de vitesses s'effectuent par l'intermédiaire du joystick, ou au clavier si vous utilisez la souris. Mais ils sont particulièrement difficiles à maîtriser dans les deux cas. Cette conversion est très proche de l'original, mais bien sûr la machine d'arcade offre volant, pédales et levier de vitesses. Un programme d'un tel réalisme qu'il nous fait regretter l'absence de ces accessoires sur micro-ordinateurs.

Réalisation

C'est la qualité de l'animation qui est ici déterminante. Bien sûr, le graphisme a toujours son importance, mais le succès d'une course automobile repose avant tout sur l'impression de vitesse que l'on



Attention aux travaux !



Il faut prendre des risques.

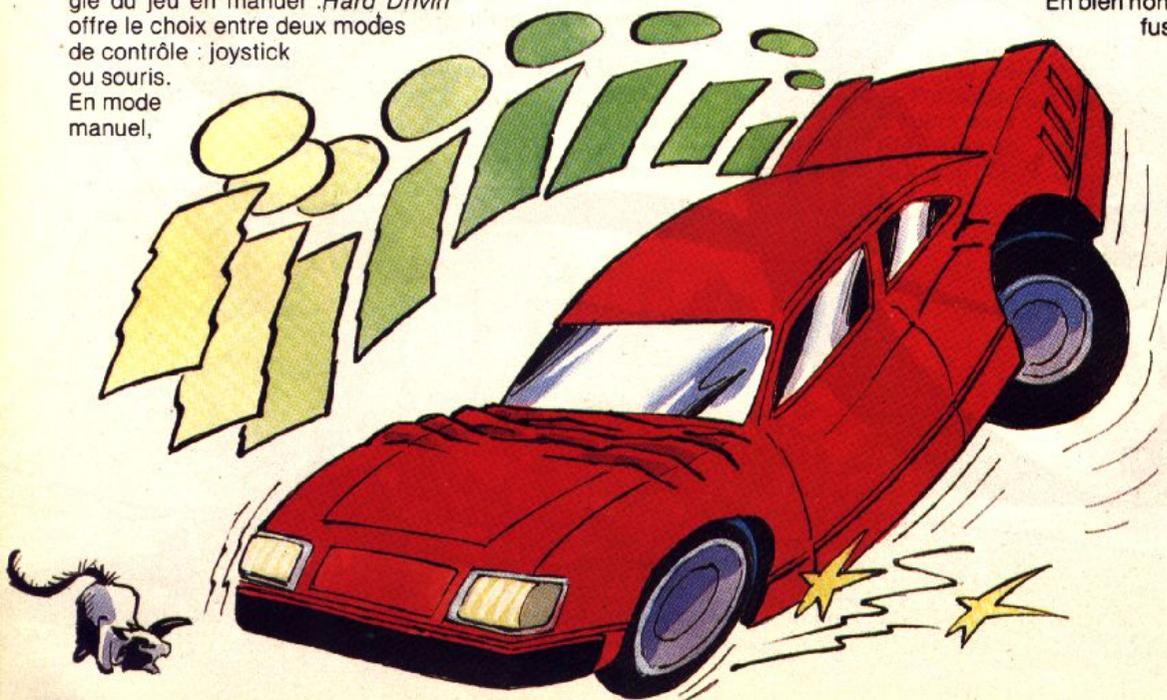
ressent. Et cela est encore plus évident pour les courses acrobatiques, avec des scènes particulièrement spectaculaires. A l'exception de *Stunt Car*, tous les programmes de ce challenge sont des conversions de jeux d'arcade, qui disposent à l'origine d'une animation extraordinaire. Tous ceux qui ont fait quelques parties de *Power Drift* dans une salle d'arcade en sont ressortis très impressionnés par la beauté de ce programme.

Hélas, nos micros sont bien loin de disposer des mêmes capacités. Prenons le cas de *Power Drift* justement. Le graphisme est réussi, la bande sonore agréable et la jouabilité satisfaisante. Alors c'est un succès ?

Eh bien non, parce que l'animation est confuse. A certains moments, on ne sait plus trop où on se trouve et les voitures semblent rouler en plein ciel. Les qualités du programmeur ne semblent pas en cause.

Ce n'est pas un débutant, puisqu'il nous a déjà offert le fantastique *Super Hang On*.

A l'évidence, le projet lui-même était trop ambitieux. Tous les parcours du jeu d'arcade figurent dans cette conversion, mais l'animation ne suit pas, il ne faut pas demander l'impossible. Alors le résultat est bâtarde et, en dépit de certaines qualités, *Power Drift* ne convaincra personne. *Turbo Outrun* pose strictement le même





Un bon coup de turbo...



Un grand réalisme.



C'est la chute !



Des parcours acrobatiques.

problème. Les graphismes sont agréables (nettement mieux que ceux du premier épisode), mais l'animation laisse vraiment à désirer. Sur la borne d'arcade, la scène de la tempête de neige est vraiment impressionnante, elle est beaucoup moins bien rendue sur micro. Et lorsque la Ferrari passe entre des barils nettement plus gros qu'elle, la scène tourne au grotesque. Décidément les courses automobiles de Sega ne sont vraiment pas faites pour nos micros-ordinateurs. Dans ce cas précis, on peut quand même mettre en doute le travail de programmation. Il semble évident qu'il est possible de faire mieux, mais un Amiga ne pourra jamais lutter contre une machine

d'arcade sur une animation de ce type. *Chase H.Q.* s'en tire beaucoup mieux que les deux programmes précédents, pourtant ce n'est pas non plus une conversion facile. Mais Ocean a fait le bon choix en simplifiant le graphisme, au bénéfice de l'animation. Bien sûr, on reste quand même loin des performances du jeu d'arcade qu'on ne peut pas rendre sur micro, mais on se prend tout de suite au jeu grâce à un effet de vitesse très réussi.

Hard Drivin' est la conversion la plus réussie de cette sélection. Réussir une version micro aussi proche de l'original paraissait impossible. Les circuits sont identiques, le

graphisme est pratiquement le même, et l'animation en 3D surfaces pleines est excellente. Attention, l'animation n'est pas aussi rapide que celle du jeu d'arcade, mais les fans de l'original ne seront pas déçus. C'est une conversion exemplaire, dont le seul défaut est un mode de changement de vitesses peu ergonomique. Le niveau de difficulté est assez élevé, mais pas plus que dans le jeu d'arcade.

Stunt Car bénéficie également d'une réalisation extraordinaire. Geoff Crammond (l'auteur de ce programme) avait déjà démontré sa maîtrise des courses automobiles avec *REVS* (la meilleure simulation de formule 1 sur C 64), et prouvé son talent pour les animations en 3D surfaces pleines avec le mythique *Sentinel*. Indiscutablement il s'est inspiré de *Hard Drivin'*, en partie du moins, pour réaliser ce programme, mais le résultat est totalement original. Le graphisme n'a rien d'extraordinaire, car tout repose sur l'animation. En dépit de la démesure de cette course délirante, ce programme présente un réalisme rarement atteint. On a vraiment l'impression d'être au volant d'un dragster et de réaliser toutes ces cascades incroyables. A tel point que l'on se penche dans les virages lors des premières parties. Les sauts, les virages, les chutes, tout est réussi. Seul le dépassement de l'autre véhicule est critiquable, car on a parfois l'impression de passer à travers celui-ci. Mais c'est vraiment un défaut mineur. L'incroyable qualité de l'animation, ajoutée à une jouabilité parfaite, fait de *Stunt Car* la course automobile la plus excitante à ce jour sur un micro.

Conclusion

Aux deux premières places de ce challenge on trouve les programmes en 3D surfaces pleines : *Stunt Car* et *Hard Drivin'*.

Leur graphisme est assez limité mais, comme nous l'avons vu, c'est l'animation qui fait les grandes courses automobiles.

Le grand vainqueur est *Stunt Car*, qui surpasse



CHALLENGE

tous ses concurrents sur bien des plans : intérêt de jeu, jouabilité, réalisation, etc. Sa qualité est telle qu'il pourrait faire l'objet d'une « conversion à rebours », et on ne serait pas surpris de le voir faire son entrée dans les salles d'arcade. *Hard Drivin'* figure en deuxième place et c'est également une belle réussite. Sa force repose sur un intéressant dosage entre réalisme et délire, à mi-chemin entre arcade et simulation. Sans être aussi accompli, *Chase H.Q.* est un jeu assez prenant. Quant à *Power Drift* et *Turbo Outrun*, ils offrent un intérêt de jeu bien moindre. Ce sont de petits jeux sympathiques qui peuvent être amusants le temps de quelques parties, mais qui sont loin de tenir les promesses des fantastiques jeux d'arcade dont ils ne sont que de pâles imitations.

Il est intéressant de constater que le meilleur programme est le seul qui ne soit pas une adaptation d'arcade et ce n'est pas un hasard. *Stunt Car* est l'œuvre d'un programmeur de talent qui a développé directement son jeu sur ST en utilisant au mieux les possibilités de la machine. Alors que dans le cas de programmes comme *Turbo Outrun* ou *Power Drift*, les programmeurs se lancent dans des conversions impossibles, car ils sont limités, d'une part, par leur modèle, d'autre part, par les capacités du micro sur lequel ils développent. Ecartelés entre ces facteurs inconciliables, ils ac-

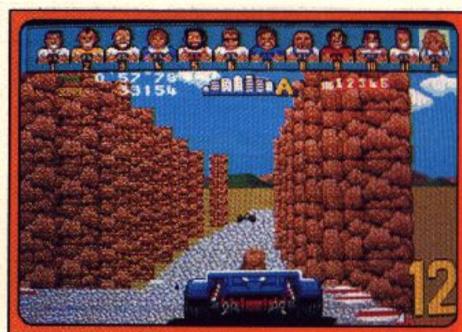


Route inondée...



... et tempête de neige.

couchent généralement de programmes assez bâtarde. Les éditeurs ont tort de vouloir tenter des conversions fidèles. Il est nettement préférable de s'inspirer librement du principe de base d'un jeu et de tenir compte des capacités de la machine utilisée. Prenons l'exemple de la conversion de *Power Drift* sur C 64. Seule l'idée de base a été conservée, les parcours sont totalement différents et les



Power Drift est trop ambitieux.



Des virages redoutables.

sprites beaucoup plus petits que sur la borne d'arcade. Lorsqu'on joue, la rapidité et la qualité du jeu font oublier qu'il ne s'agit pas du « vrai » *Power Drift*. En fait, la version du *Commodore 64* est nettement plus passionnante que les versions 16 bits. Mieux vaut faire simple et efficace. Ce nouveau style de courses automobiles n'est sans doute pas une mode passagère et, à l'avenir, on devrait voir arriver des courses de plus en plus spectaculaires. Parallèlement, la conduite gagne beaucoup en réalisme et il ne nous manque plus qu'une chose : de bons accessoires. A quand un volant pour nos micros ? Alain Huyghues-Lacour





LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92 Tél: 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

EXTENSIONS MEMOIRE JUSQU'A 4 M° POUR STE CADEAU ELECTRON: XE GAME OU 130XE COMPLET

ATARI STE
Complet avec
2 M° Ram
5990 Frs
+ M. Coul
7990 Frs

1040 STE
Complet avec
1 M° Ram
4490 Frs
+ M. Coul
6490 Frs

ATARI 520STE
512K Ram Lect DF
Souris, Peritel
Cadeau ELECTRON
3490 Frs

**ATARI
MEGA ST1
MONIT**
SM124 Mono
5990 F

ATARI STE
Complet avec
4 M° Ram
8990 Frs
+ M. Coul
10990 Frs

**ATARI 130 XE
+ LECT K7 + JEU**
590 Frs

avec
Mon Couleur HR
5490 Frs

AMIGA 500
+ Moniteur Couleur
PISTOLET + 2 JEUX
5490 Frs

PROMO DISQUES DURS

A590 20M° 4790
MEGAFILE 30 Promo
MEGAFILE 44 8590
MEGAFILE 60 6990

SUPERCHARGER
Emulateur PC Hard
2990 Frs

**Console
ATARI
XE Game**
490 F

EXTENSIONS
520 STF
MEGA 2/4
STE
IMMEDIATES

Amiga 500
M.Coul HR
cable peritel
5490 F

Amiga 500
Starter Kit
5 Logiciels
M. Coul HR
5790 F

SCANNERS

Handy Scanner 1990
Scanner A4 4990
Scanner Canon N.C
Scanner 600 TPI N.C

DISQUETTES
3,5 DFDD
50 300F
100 575F
500 2750F

DISQUETTES
KONICA DFDD
VERTE/ROSE
129F les 10
1000F les 100

AMIGA 500 complet
+ Light Phaser (pistolet)
+ 2 jeux (Pow+Capone)
3990 Frs

**CONSOLE
NEC PC
ENGINE
ET
LOGICIELS,
DISPONIBLE**

STAR LC10
1890 F
STAR LC24
3490 F
Autres: NC

ATARI PC POCKET
2990 Frs
accessoires disponibles
démonstration
permanente

En Stock
Tous les
logiciels
éducatifs
AMIGA/ST

En Stock
Tous les
livres
ATARI ST
AMIGA

42 27 16 00

Vente par
correspondance
Livraison Express
Matériel testé
avant expédition
Nouveautés
3615 ELECTRON
Crédit Gratuit
en 4 Foies



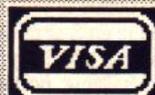
CADEAU ELECTRON

50 Disquettes pour
l'achat d'un ST
~~100 Disquettes~~
ou 1 PACK ATARI XE.
pour l'achat d'un
ST+Monit sauf MEGA1

Nocturnes les 22/23
29/30 DECEMBRE
JUSQU'A 22H

Dépannage immédiat
de votre ST*/Amiga
*s/réserve des pièces

CREDIT
Immédiat
CREG
CETELEM



TEL:
(1) 42 27 16 00

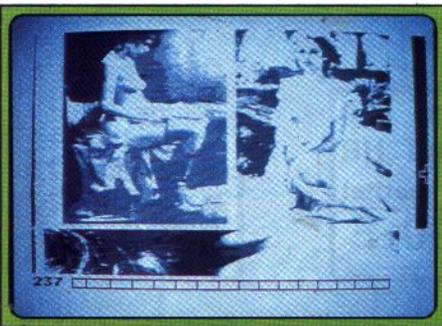
IMG Scan

Vous voulez reproduire une image sur l'écran de votre micro avec l'intention de l'utiliser ou de la trafiquer. Les scanners à plat sont trop chers et les scanners à main trop imprécis. **IMG SCAN**, qui s'installe sur la tête de votre imprimante, offre une alternative bon marché et efficace. La porte ouverte aux manipulations d'images les plus folles !

Il existe deux types d'appareils permettant de digitaliser (c'est-à-dire de produire une image traitable par ordinateur) : les digitaliseurs qui travaillent sur une image vidéo issue de différentes sources (caméra, magnétoscope, vidéodisque, télévision) et les scanners qui ne traitent que les documents papier. Ces derniers se divisent en deux grandes catégories : les scanners à plat, utilisant un principe proche des photocopieurs, donnant de bons résultats mais d'un prix élevé, et les scanners à main, moins cher, où le balayage du document est assuré manuellement.

IMG Scan (sur Atari ST) ne se situe dans aucune

d'impression de son logement et fixer directement le tube métallique sur le chariot de déplacement de l'imprimante à l'aide de ruban adhésif. Une fois les fibres fixées, il faut encore positionner sur *Off* les éventuels switches DIP (ce sont les petits interrupteurs présents sur la plupart des imprimantes) assurant le saut de ligne automatique et les sauts de perforation, bloquer l'interrupteur de couvercle imprimante et dans certains cas retirer le ruban d'impression. Il ne vous reste plus qu'à allumer imprimante et ordinateur et à charger le programme de pilotage. Celui-ci fonctionne dans toutes les résolutions mais la basse résolution fournit le meilleur rendu à



Le résultat dépend du contraste de la photo.

de ces deux catégories de scanners. Le balayage de l'image à traiter est en effet assuré par le déplacement de la tête d'impression de votre imprimante, les imprimantes laser étant donc exclues. Cette nouvelle version présente une amélioration très importante des logiciels associés. L'ensemble se compose d'une petite cartouche se fichant dans le port cartouche du ST, reliée à la tête d'imprimante par deux fibres optiques, l'une transmettant un faisceau infrarouge assurant l'éclairage du document et l'autre permettant de le coder.

La fixation du petit tube métallique contenant l'extrémité des fibres optiques est de grande importance car elle conditionne la qualité de la digitalisation. L'extrémité des fibres doit être perpendiculaire au document et très proche de lui : un espace d'un millimètre donne de bons résultats. La fixation doit être pensée en fonction de chaque imprimante. Pour certaines, vous pourrez utiliser le support fourni : une petite pièce métallique en S se collant directement sur le dessus de la tête d'imprimante. Une seconde pièce métallique, portant les fibres optiques, vient se clipper dessus, permettant ainsi un montage rapide. Pour certaines imprimantes, cependant, ce dispositif n'est pas utilisable. Ainsi sur la Star NL-10, dont je dispose, il m'a fallu sortir la tête

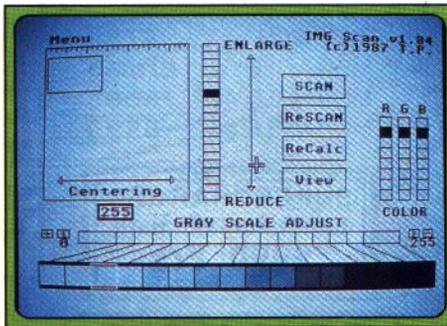


Contraste maximum pour une bonne impression.



En moyenne résolution, quatre gris seulement.

l'écran. Positionnez le document sur le rouleau d'imprimante et arrangez-vous pour que l'extrémité des fibres soit face à une zone blanche (en déplaçant le chariot ou le document lui-même). Le nombre situé au-dessous du mot *Centering* doit être inférieur à 50, une valeur proche de 10 étant parfaite. Rapprochez ou éloignez légèrement l'extrémité des fibres optiques du document pour parvenir au bon résultat. Si ces manipulations vous semblent complexes, sachez qu'en fait l'installation complète ne demande que quelques minutes et s'avère très simple. Le meilleur scanning se fera à partir d'une



Panneau de contrôle en basse résolution.

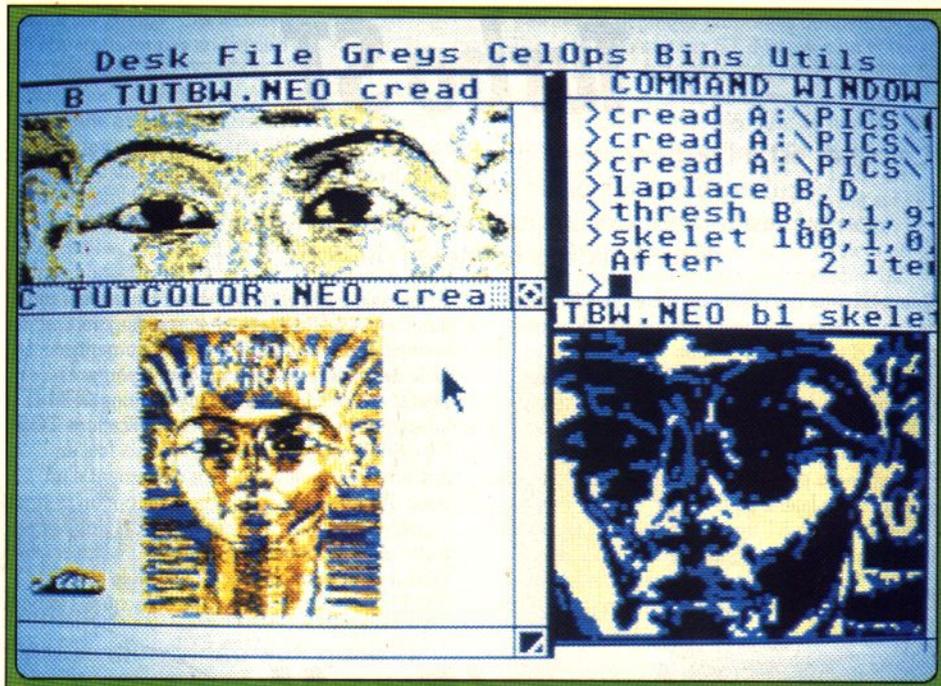


Digitalisation directe à partir d'un magazine photo en résolution écran.

bonne photocopie noir et blanc mais tous les documents noir et blanc donneront aussi de bons résultats. Pour ce qui est des documents couleur, le système utilisant un faisceau infrarouge pour son éclairage, les rouges apparaîtront délavés. Ajustez maintenant le document de manière à ce que la fibre passe au-dessus d'un secteur contenant la gamme la plus étendue de noir et de blanc et activez plusieurs fois *Auto Grey Adjust* du menu. Cela permet au programme de calculer la meilleur échelle de gris. Le programme travaille sur 256 nuances de gris, 16 au maximum étant affichées à l'écran. Chargez ensuite le fichier correspondant à votre imprimante ou définissez vous-même les paramètres en vous aidant des explications détaillées du manuel si votre imprimante est peu courante.

Pour ce premier scanning, laissez les autres paramètres par défaut, repositionnez le document au début et lancez le scanning. Il faut compter environ cinq minutes pour un scanning en résolution écran mais rien ne vous empêche de l'arrêter en cours de route pour modifier certains paramètres et reprendre ensuite le scanning exactement là où vous l'avez laissé. Vous disposez de multiples fonctions pour modifier le rendu visuel du scanning. Vous pourrez ainsi assombrir ou éclaircir l'image en vous déplaçant sur l'échelle de gris ou augmenter ou diminuer le contraste en jouant sur la compression ou l'étirement de cette échelle de gris. Toutes ces modifications n'affectent que l'image à l'écran, le buffer de scanning de 128 K demeurant inchangé. La sauvegarde de l'image écran s'effectue aux formats Neo et Degas et il est possible de sauvegarder le buffer scanning pour retravailler ultérieurement les gris.

D'autres options affectent le scanning lui-même et devront donc être définies avant de le lancer. Vous pourrez ainsi déplacer la zone à scanner, procéder à un agrandissement ou à une réduction



Travail sur une image couleur au format Neochrome.

Toutefois même si vous ne disposez pas d'un Méga ST4, il est possible de traiter de telles résolutions avec un disque dur, le programme sauvegardant alors le contenu du buffer partiel dès qu'il est plein. Si vous scannériser dans une résolution autre que celle de l'écran, les fonctions d'élargissement, réduction et centrage n'auront plus d'effet sur l'image. En revanche, vous pourrez choisir entre une représentation en nuances de gris ou en noir et blanc uniquement. Un programme complémentaire, AIM (Atari Image Manager), va vous permettre de traiter vos scannings ou vos images en général de manière



Choisissez vos couleurs.

apprentissage assez rigoureux, d'autant que le manuel n'est pas toujours explicite. Vous pourrez ainsi additionner, soustraire, multiplier ou diviser des images, multiplier, diviser ou ajouter une constante à une image, toutes ces opérations affectant les valeurs de gris. Il est possible d'appliquer différents filtres à l'image, linéaires ou non linéaires, ou d'effectuer toutes sortes d'opérations logiques ou arithmétiques sur les bits de l'image. Le temps de calcul est parfois un peu long mais reste toujours raisonnable. Au début, vous risquez fort d'obtenir des résultats très différents de ceux escomptés, en particulier dans les opérations sur les bits, mais après un bon apprentissage, vous serez en mesure de travailler votre image d'une manière absolue. La puissance de ce programme est telle qu'elle justifierait déjà à elle seule l'achat de IMG Scan.

En conclusion, IMG Scan est un excellent produit autorisant des digitalisations de qualité allant jusqu'à la résolution impressionnante de 1 000 dpi pour un prix particulièrement compétitif avec, cependant, une lenteur de scanning certaine. L'adjonction de AIM dans la package ouvre la porte aux manipulations d'image les plus folles (Ladbroke Computing pour Atari ST ; prix : 1 490 F).

Jacques Harbonn



Traitement par algorithme de Laplace.

directe du document dans une large proportion et surtout choisir la résolution horizontale du scanning. Différentes résolutions sont proposées depuis le 75 dpi (points par pouce) jusqu'au... 1 000 dpi !, ce qui est vraiment exceptionnel sur ce type de matériel. Bien évidemment, la vitesse de traitement de l'image s'en ressentira dans les résolutions élevées et vous devrez disposer de suffisamment de mémoire pour stocker le buffer de scanning. La résolution verticale dépend de l'imprimante, la plupart se situant entre 144 et 360 dpi. Ainsi, un scanning en 1 000 dpi horizontal et 360 dpi vertical prendra la bagatelle de 2 800 K de mémoire !



Chargement de trois images.

très complète. Ce programme nécessite un minimum d'un méga de mémoire. Il travaille sur les formats Degas et Neo ainsi que sur un format spécifique monochrome ou couleur. Quatre fenêtres sont réservées aux images à traiter ou à leurs résultats, une cinquième fenêtre étant consacrée à l'éditeur. Les commandes sont soit tapées au sein de l'éditeur, soit sélectionnées directement dans les riches et nombreux menus déroulants. Ces commandes peuvent d'ailleurs être stockées temporairement pour n'être exécutées qu'à la fin du « programme ». Les options de manipulations sont d'une richesse difficilement imaginable et demandent un

Turbo ST

Le blitter est à l'ordinateur ce que le turbo est à l'auto : un accessoire qui accélère les performances. Les programmeurs ont réussi à fabriquer un logiciel ingénieux qui augmente de deux à six fois la vitesse de votre ST !

Que tous ceux qui rêvent du blitter (accélérateur de fonctions graphiques) se rassurent. Ils vont pouvoir disposer d'un produit sans bidouille ni soudure. *Turbo ST* est un effet un accessoire, fonctionnant dans toutes les résolutions, sous GEM et sous TOS, conduisant quasiment aux mêmes améliorations que le blitter. Toutefois ne vous attendez pas à voir vos jeux tourner plus vite et le scrolling latéral du ST concurrencer celui de l'Amiga : *Turbo ST* travaille surtout sur les textes et, de toute manière, quasiment tous les jeux utilisent leurs propres routines plus rapides que celles du GEM. Il n'en reste pas moins que *Turbo*

ST se révèle très agréable. Les résultats obtenus dans toutes les opérations de scrolling vertical de texte et de déplacements ou changements de taille de fenêtre révèlent un gain à peu près similaire au blitter dans les applications GEM et beaucoup plus rapide dans les applications TOS. Ce gain de vitesse s'étend deux à six fois en fonction des applications. Le défilement d'un texte devient rapide et fluide. Une option permet de déconnecter le programme en cas de conflit (rare) avec un autre programme. Un excellent produit (disquette Arobace pour Atari ST. Prix : 390 F). Jacques Harbonn

Shoot'Em Up Construction Kit

Amateur de shoot'em up, vous êtes las de combattre gangsters et extra-terrestres. Vous imaginez d'autres adversaires et d'autres décors. Vos connaissances en programmation sont hélas limitées ou inexistantes. Grâce à *Shoot'em up Construction Kit*, vous pourrez réaliser sans peine votre rêve sur votre ST !



L'un des jeux fournis démontre les capacités de SEUCK.

Nous vous avons présenté dans le numéro 69 de *Tilt*, la version Amiga de ce logiciel. Voici maintenant la version ST. Comme son nom le laisse présager, *Shoot'Em Up Construction Kit* (SEUCK) permet la création facile de tous les jeux de tirs à scrolling vertical ou à tableaux fixes, même aux non-programmeurs. Le programme se compose de multiples menus définissant les différents composants du jeu.

Commençons par les sprites. Ceux-ci sont limités à 24 x 24 points. L'éditeur est assez rudimentaire mais dispose des transformations en miroir, des translations et de la recopie dans une



L'éditeur d'animation de sprites.



L'éditeur de sprites (lutins).

autre grille de sprite. Une fois votre éventail de sprites constitué (99 au maximum), il est temps de tester l'animation obtenue. Pour cela, vous allez combiner une succession de sprites (jusqu'à 18) définissant une animation et régler la vitesse d'animation ainsi que certains autres paramètres tels que le pointage en avant, automatique ou non, après un déplacement latéral ou l'animation différentielle en fonction du mouvement du joystick. Le résultat peut être observé directement dans la petite fenêtre de visualisation.

Passons maintenant aux décors. Ils sont constitués de blocs de la taille d'un sprite (et qui sont créés selon le même principe) que vous allez juxtaposer pour définir votre paysage. Comme pour les sprites, vous êtes limités à 99 blocs pour l'ensemble du jeu, ce qui suffit cependant dans la plupart des cas. Tout bon shoot-them-up se doit d'offrir des bruitages intenses. SEUCK ne fait pas exception à la règle et propose un éventail de 50 bruitages pré-programmés couvrant les différents domaines de tirs et d'explosions et passant par les sirènes et autres bruits bizarres. De plus, rien ne vous empêche d'en créer d'autres en redéfinissant les nombreux paramètres de réglage (fréquence, attaque, chute, pitch, etc.). Pour mettre en place les différents éléments constitués, vous disposez d'un riche éventail

d'options pour les ennemis (fréquence et direction de tirs, résistance aux impacts, vitesse, etc.) et pour chacun des deux joueurs. Comme ces derniers disposent de paramètres différents, rien ne vous empêche de leur attribuer des engins, voire des missions différentes. Une fois le jeu terminé, vous pourrez le tester à loisir en mode normal ou vie infinie, le sauvegarder indépendamment du programme et inclure une image de présentation au format Degas, Neochrome ou Art Studio. Les résultats sont plus qu'honorables. Si les bruitages sont moins variés et moins bien rendus que sur *Amiga*, étonnamment, l'animation est de meilleure qualité. Ainsi, lorsqu'il y a vraiment beaucoup de sprites à l'écran, ceux-ci sont un peu ralentis et votre fréquence de tire devient nettement plus

lente sur *Amiga*. Ces inconvénients n'apparaissent pas en version *ST*. Il est intéressant de comparer les possibilités offertes par *Seuck* et *Stos* pour la création de jeu. Le premier ne demande aucune connaissance particulière en programmation ; il est très simple à manipuler et dispose d'une animation rapide et fluide quel que soit le nombre (non limité d'ailleurs) de sprites à l'écran. *Stos* permet une plus grande variété de jeux, et l'adjonction d'une musique d'accompagnement en plus des bruitages, mais l'action est trop ralentie lorsqu'il doit gérer de nombreux sprites (limités à 15). Dans son domaine propre (shoot-them-up vertical et jeu de tableaux), *Seuck* le surpasse par sa facilité d'utilisation et par sa puissance (disquette *Outlaw* pour *Atari ST*). Jacques Harbnon

palettes de dégradés proposées donnent de moins bons résultats que sur *ST*. Mais rien ne vous empêche, heureusement, de créer les vôtres mieux adaptées et de les sauvegarder. La seconde grande différence tient au nombre d'images digitalisées par seconde. Si la digitalisation s'effectue toujours en 1/25^e de seconde (intervalle capital pour pouvoir suivre les 25 images par seconde des sources vidéo), la transmission à la mémoire de l'ordinateur est limitée à quelques images par secondes. La transmission se fait par l'interface parallèle et non par le port cartouche, beaucoup plus rapide. Du

Vidi Amiga

Un peu lent pour mériter la dénomination temps réel, *Vidi Amiga* n'en est pas moins un outil de digitalisation vidéo aux qualités exceptionnelles, plus riche en options que son homologue sur *ST*.

Vidi Amiga est une version de ce digitaliseur temps réel que nous avons déjà eu l'occasion de tester sur *ST* (*Tilt* n° 70 et nommé au *Tilt d'Or* Création). Rappelons qu'un digitaliseur temps réel est un dispositif permettant d'obtenir une image d'ordinateur (c'est-à-dire codée sous forme de bits) à partir de n'importe quelle source vidéo, sans image fixe (comme c'était le cas pour les digitaliseurs précédents). L'équipement dont nous disposions était un appareil de pré-série composé d'un boîtier de faible dimension se connectant à la sortie parallèle de l'*Amiga* et au second port joystick. La liaison avec la source vidéo est

assurée par un simple câble cinch non fourni mais très facile à trouver. Le boîtier dispose de potentiomètres de réglage pour la luminosité et le contraste de l'image et pour la synchronisation verticale (responsable de déchirements de l'image en cas de mauvais réglage). Après chargement du logiciel, on retrouve sensiblement les mêmes options que sur la version *ST*. Ainsi la digitalisation peut s'effectuer sur une succession d'images ou sur une seule. Il faut noter toutefois quelques différences à ce niveau. Tout d'abord la digitalisation se fait en 320 × 256 dans une palette de 16 couleurs. Paradoxalement, les



Une palette en dégradés orange.

même coup, le terme « temps réel » devient sujet à caution, car s'il est possible de capturer une image d'un film sans mettre le magnétoscope en pause, il est impossible de capturer les 25 images d'une seconde d'animation. Comme dans la version *ST*, on peut définir une fenêtre de digitalisation indépendante de l'écran principal, « figer » une image en mémoire pour empêcher qu'elle ne soit recouverte par une nouvelle digitalisation ou définir l'intervalle entre deux digitalisations. Les options complémentaires sont assez riches et corrigent certaines lacunes du *ST*. On retrouve le couper-coller et le presse-papier bien pratique pour la manipulation des images, le tableau des différentes images digitalisées, le mode carrousel qui effectue un diaporama des images figées ou le mode animation réglable en vitesse et bien entendu la sauvegarde sur disquette au format IFF (format standard de l'*Amiga*). Au nombre des améliorations, il faut noter la possibilité d'effacer d'un seul coup toutes les images libres et surtout de sauvegarder d'un seul coup toutes les images libres et surtout de sauvegarder en une seule manœuvre l'ensemble des images figées. Cette dernière faisait cruellement défaut à la version *ST* et obligeait à une série de manipulations vite fastidieuses pour sauver l'ensemble des images mises en mémoire. Le second programme, *Vidi Chrome*, agit de la même manière que *Miximage* sur *ST*. Il combine trois digitalisations de la même image prises avec des filtres rouge, vert et bleu spécifiques pour en créer une nouvelle en mode HAM, c'est-à-dire avec 4 096 couleurs. Ce procédé ne peut donc s'appliquer facilement qu'à des images fixes mais il existe un projet qui permettrait d'obtenir cette digitalisation en mode HAM directement. En conclusion, *Vidi Amiga* est un bon digitaliseur au prix compétitif mais le mode de transmission adopté par interface parallèle limite un peu sa dénomination temps réel (Rombo pour *Amiga*).

Jacques Harbnon



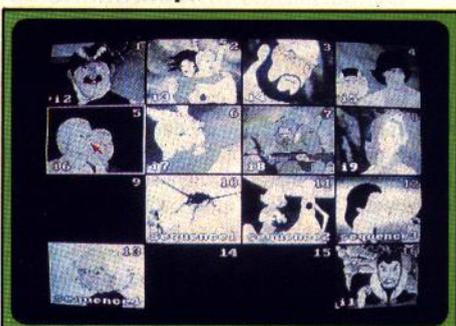
Le méchant de Flash Gordon.



Les Maîtres du temps.



Flash Gordon et le savant dans leur vaisseau.



Tous les écrans digitalisés.

— First Word Plus 3.14 —

Les possesseurs du plus ancien traitement de texte sur ST peuvent maintenant l'échanger pour une nouvelle version offrant plus d'ergonomie et de nouvelles fonctions.

First Word Plus est, avec le Rédacteur, l'un des deux traitements de texte les plus utilisés en France. Aussi nous a-t-il paru intéressant d'analyser les améliorations apportées par la nouvelle version 3.14. Rappelons pour ceux qui ne le connaissent pas encore que First Word Plus est un traitement de texte entièrement francisé, disposant d'un dictionnaire intégré de 40 000 mots travaillant en temps réel (c'est-à-dire au cours de la frappe) et pouvant être complété par l'utilisateur, des notes de bas de pages, de toutes les fonctions habituelles de blocs (couper-copier-coller) et de recherche, et acceptant l'inclusion de graphismes dans le document. Les utilisateurs de l'ancienne version ne seront pas dépaysés, la présentation est identique. Les améliorations de la nouvelle version sont

indépendamment ou incluses ultérieurement dans le document. Les documents de très grande taille (dépassant la mémoire vive disponible) peuvent être traités si vous disposez d'un disque dur, le programme utilisant ce disque comme mémoire temporaire de travail. On peut maintenant afficher simultanément la règle de tabulations et la position du curseur (fromage ET dessert !). Les changements de style de paragraphes sont plus faciles à mettre en œuvre et proposent, en outre, la transformation automatique majuscules-

minuscules. Le dictionnaire est de chargement plus rapide. De plus, on peut maintenant choisir son dictionnaire principal au chargement. Le numéro de départ des notes de bas de page est maintenant redéfinissable.

Côté mise en pages, le nouveau programme propose l'espacement proportionnel (la place occupée par un « i » n'est plus la même que celle d'un « m » par exemple, ce qui améliore grandement le rendu visuel) mais qui ne peut malheureusement pas être combiné à la pleine justification et l'impression avec un interligne de 1.5. Enfin, la plupart des commandes sont doublées au clavier. En conclusion, cette nouvelle version 3.14 améliore l'ergonomie de certaines fonctions et apporte des possibilités nouvelles intéressantes. Les possesseurs de l'ancienne version pourront l'échanger pour 275 F, les autres devant payer 1 000 F (disquette double face GST pour Atari ST)

Jacques Harbonn

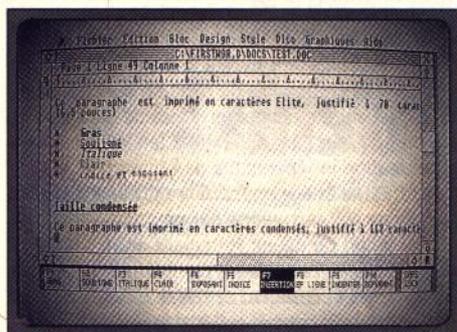
Remise à jour

Discoscopie

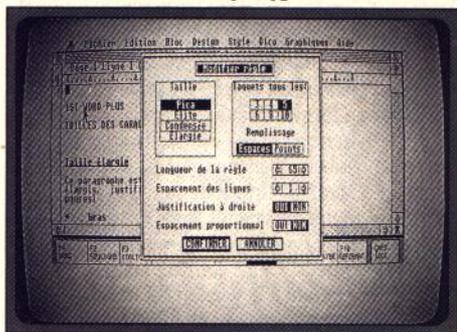
L'exploration d'une disquette Amiga est une entreprise complexe. Les dernières fonctions de Discoscopie facilitent cette aventure qui devient une promenade aisée.

La version Amiga de discoscopie que nous vous avons présentée dans le numéro 73 de Tilt était une pré-version. La version définitive dispose de fonctions supplémentaires. Le menu Tampon de l'éditeur a été remanié et offre désormais la manipulation des données grâce au classique couper-copier-coller ainsi que la recherche d'une séquence ASCII ou hexadécimale. Le programme de copie des disquettes en format normal ou protégé fournit le mapping de la disquette (plan d'organisation des différents secteurs et pistes) et permet en outre diverses opérations sur les fichiers : copier, effacer, renommer, créer un catalogue, opérations sur la

protection des fichiers. Un troisième programme, Explorateur, a été rajouté. Grâce à lui, vous pourrez voir le plan d'occupation de la disquette (liste des secteurs libres et occupés), repérer l'emplacement physique d'un fichier sur la disquette ou analyser l'ensemble d'une disquette pour connaître la place des en-têtes fichiers et catalogues, des données, des extensions et des secteurs défectueux. Discoscopie sur Amiga est un programme indispensable à qui veut explorer à fond la structure des données disquette ou récupérer le maximum de données d'un fichier illisible (disquette Esat Software pour Amiga ; prix : F). Jacques Harbonn



Un traitement de texte Wysiwyg.



Définition d'une règle.

assez diverses. Tout d'abord, la gestion des touches mortes (` , `) et de l'impression de caractères accentués est assurée désormais par un petit programme du dossier Auto au lieu de l'accessoire de bureau Codage imprimante qui obligeait à sélectionner l'option complémentaire Codage caractères sur certaines imprimantes. Le menu Fichier s'est enrichi de l'option d'impression directe du document en cours (il était obligatoire de sauvegarder d'abord le document avant impression dans la version précédente). On dispose maintenant d'un calepin pour pouvoir jeter ses idées en vrac avant de les oublier, ces informations pouvant être sauvegardées

De sensibles améliorations apportent un intérêt renouvelé à cet utilitaire qui est non seulement compatible avec le STE, mais est aussi capable d'utiliser une bonne partie de ses possibilités.

Cette nouvelle version 4.0 de Sprite Editor (présenté dans le numéro 69 de Tilt) apporte un certain nombre d'améliorations. Tout d'abord, les différents programmes tournent sur toute la gamme des ST. Ils sont aussi compatibles avec les STE dont ils exploitent la nouvelle palette de 4 096 couleurs. Ensuite, il est désormais possible de reprendre les palettes des différents fichiers en mémoire, que ce soit pour la fenêtre courante, pour la fenêtre n° 2 ou pour les sprites. Les sprites en provenance du Stos sont récupérables

de manière simple et les blocs au format Degas sont maintenant directement exploitables. La routine d'animation a été améliorée, permettant de gérer les sprites avec des coordonnées de X négatives (c'est-à-dire vers l'extérieur gauche de l'écran). Enfin, le programme Savecran, qui effectue la capture et la sauvegarde sur disquette d'un écran en détournant la routine de Hardcopy (copie d'écran sur imprimante) du GEM a été rendu plus performant (disquettes Esat Software pour Atari ST ; prix : E). Jacques Harbonn

Sprite Editor

OFFRE FANTASTIQUE

DEVENEZ GRATUITEMENT MEMBRE DU CLUB MICRO AVENUE ET RECEVEZ 3 JEUX AU CHOIX POUR 199 F* plus 25 F de participation aux frais d'envoi

AM : AMIGA - TH : THOMSON - ST : ATARI ST - CPC AMSTRAD CPC - PC : IBM PC et compatibles - C64 : COMMODORE 64

A320 ST-PC5 1/4 PC 3 1/2-CPC K7 CPC DISK	EXPLORA AM	BAAL AM	PLAYBACK PC 3 1/4-TH K7 TH DISK	COBRA ST CPC K7 CPC DISK	DEMONIA TH K7 TH DISC	DOSSIER KHA PC 5 1/4 PC 3 1/2	LOOKING FOR LOVE ST	FORTERESSE CPC K7 CPC DISK PC 5 1/4 PC 3 1/2	GRAND PRIX 500 CC ST-PC 5 1/4-PC 3 1/2 CPC K7-CPC DISK TH K7-TH DISK C64 DISK	CASE SURPRISE ? AM-TH-ST CPC-PC-C64
HOT BALL AM	IRON TRACKERS ST-AM	EMANUELLE ST	LIVINGSTONE CPC K7 CPC DISK	MATA HARI ST - CPC K7 CPC DISK	TETRA QUEST AM	OBLITERATOR AM	OCEANIA TH K7 TH DISK	SUBBATTLE PC 5 1/4	PHARAON PC 5 1/4-PC 3 1/2 CPC K7 CPC DISK	
PORT OF CALL AM	QUAD CPC K7 CPC DISK TH K7 TH DISK	BALLISTIX ST	RODEO TH K7 TH DISK	SECRET DEFENSE CPC K7 CPC DISK	SKRULL ST	SOLEIL NOIR TH K7 TH DISK	SPACE RACER ST CPC K7	SPACE RACER BOB WINNER PC 3 1/2 PC 5 1/4	STARTRAP PC 5 1/4 PC 3 1/2	
SUPERSKI ST-PC5 1/4 PC 3 1/2-CPC K7 CPC DISK TH K7-TH DISK	TERRORPODS ST	INDOOR SPORTS AM	BLOOD MONEY ST	TURBO TRAX AM	LEATHERNECK AM	TEMPLE OF APSHAI C64 D - PC 5 1/4	X-RAY TH K7 TH DISK	ZONE PC 5 1/4 PC 3 1/2	MONTEZUMA'S REVENGE PC 5 1/4	

UNE OFFRE EXCEPTIONNELLE :

Je profite immédiatement de l'offre exceptionnelle de bienvenue au Club. Je désire recevoir les 3 titres que j'ai sélectionné au prix de 199 F TTC + 25 F de frais d'envoi et je deviens automatiquement Membre du Club MICRO AVENUE.

LES AVANTAGES DU CLUB MICRO AVENUE :

- En qualité de Membre du Club :
- Vous recevrez gratuitement à votre domicile, la liste de toutes les nouveautés du CLUB MICRO AVENUE plusieurs fois par an.
- Vous choisirez tranquillement chez vous les titres que vous désirez recevoir. **Vous n'avez aucune obligation d'achat.**
- Vous bénéficierez des supers prix réservés aux Membres du CLUB MICRO AVENUE.
- Vous pouvez acheter vos logiciels à la boutique du Club en profitant de tous vos avantages personnels.

VOS AVANTAGES PERSONNELS :

- Profitez en plus du super avantage réservé en permanence aux membres du CLUB MICRO AVENUE : pour chaque logiciel acheté au prix Club, vous pourrez en choisir un deuxième avec 20 % de remise sur son prix catalogue (+ frais d'envoi).
- En parrainant un ami, un membre de la famille et si il ou elle devient membre du CLUB MICRO AVENUE, vous recevrez un bon de remise de 20 % à valoir sur votre prochain achat d'un logiciel au prix catalogue, et sans limitation du nombre de parrainages. Vous pouvez profiter de tous ces avantages, sans droit d'entrée, ni aucune cotisation au club. Il vous suffit seulement d'acheter sans aucun risque 3 logiciels pour le prix d'un (199 F TTC + 25 F d'envoi).

VENEZ VOIR LA BOUTIQUE DU CLUB



DANS LE HITECH CENTER

58/60, av. de la Grande Armée 75017 PARIS
Tél. : (1) 45 72 24 30 - (1) 40 55 95 95

LA GARANTIE TOTALE DE SATISFACTION :

Tous nos logiciels sont neufs et identiques à ceux du commerce. Si toutefois et malgré toutes nos précautions, un logiciel était défectueux, il vous serait immédiatement échangé, sans discussion.

BON DE COMMANDE A RENOYER A MICRO AVENUE BP 150 - 75821 PARIS CEDEX 17

	TITRES	MACHINE
N° 1		
N° 2		
N° 3		

OUI, envoyez-moi ces trois logiciels dont j'ai noté les références ci-dessus. Je vous joins à ma commande mon règlement de 224 F (l'offre de bienvenue à 199 F + 25 F de frais d'envoi) par : CHEQUE - C.C.P. - CB N°

expire
Vous m'acceptez immédiatement dans votre CLUB MICRO AVENUE, je deviendrai Membre du Club à part entière et vous me ferez parvenir le catalogue et ma première vignette de réduction de 20 %. Pour toute commande passée dans le catalogue au prix Club, ou pour tout achat effectué à la BOUTIQUE DU CLUB, j'aurai le droit d'acheter un logiciel avec une réduction de 20 %. A chaque parrainage, le CLUB MICRO AVENUE m'enverra gratuitement une vignette de réduction de 20 %, ou je la prendrai directement à la Boutique du Club. Je pourrai quitter le Club à tout moment par simple lettre, ou continuer à profiter de tous les avantages en restant au Club. Je ne m'engage à aucun autre achat.

NOM _____ PRENOM _____
 ADRESSE _____
 CODE POSTAL _____ VILLE _____

Vous pouvez également passer votre commande à la boutique du club. Cette offre est limitée à un envoi par foyer, réservée aux nouveaux adhérents et à la France Métropolitaine, et valable dans la limite des stocks disponibles.

SIGNATURE INDISPENSABLE (celle des parents ou tuteur pour les mineurs).

INITIATION

Modem Mode d'emploi

Non ! Les modems ne sont plus réservés à Bouygues ou à la Banque de France. Oui ! Vous avez sûrement besoin d'un petit modem chez vous ! Musique, dessin, téléchargement, jeux, transferts de fichiers... de 200 à 5 000 F, le modem vous ouvre à une nouvelle forme de communication.

Un micro c'est bien, deux, c'est mieux ! Après le dossier Jeux à deux de notre numéro 69, voici venu le temps de faire toute la lumière sur un périphérique magique, le modem. Finis les plaisirs solitaires, connectez-vous ! Pour le lecteur de *Tilt*, le jeu, le dessin, la programmation, la musique, la PAO sont autant de domaines qui vont très bientôt prendre d'assaut votre ligne téléphonique. Aujourd'hui, il s'agit de faire le point sur ce qu'est un modem, sur ce qu'il peut vous apporter et bien sûr pour quel prix... Ce périphérique, encore mal connu du public, symbolise pour beaucoup d'entre vous une utilisation professionnelle, aussi rebutante et hors de propos que peut l'être une base de donnée pour un musicien ou un fana du joystick. Détrompez-vous, le modem a de quoi vous surprendre. Avec quelques astuces, cet outil de télécommunication va donner des ailes à toutes vos applications micro. Le modem, c'est le futur et c'est surtout bien plus simple qu'il n'y paraît au premier abord.

D'entrée de jeu, il faut comprendre qu'un modem n'est qu'une interface de communication. A ce titre, il est plus important de savoir ce que l'on veut faire, ce que l'on peut faire avant de choisir un modèle précis de modem. Tous les appareils que j'ai testés pour réaliser ce dossier sont très semblables. Plutôt que de présenter en détail chaque modèle (couleur du boîtier, etc.), nous étudierons ici les possibilités réelles offertes par la télécommunication. Définition et description du modem, mise en évidence de trois configurations à des prix croissants (de 500 à 5 000 F), résumé des applications du modem, pour finir enfin par un guide d'achat qui vous indiquera, d'une part le jargon à connaître pour faire face à la télématique et à votre revendeur spécialisé, d'autre part la machine la plus adaptée à vos besoins.

Qu'est-ce qu'un modem ?

Utiliser un modem, c'est relier votre micro-ordinateur à la ligne de votre téléphone pour communiquer avec tous les systèmes informatiques connectés eux-mêmes au réseau des PTT. Un modem est donc un appareil qui transforme des données informatiques en une suite de signaux « sonores ». Ces signaux seront acheminés par la ligne téléphonique jusqu'au modem de votre correspondant. Ils seront alors déchiffrés et retransformés en données capables d'être lues par le micro receveur. Il est possible de transmettre via modem n'importe quelle information. Les textes, les dessins, les tableaux de données (annuaire du Minitel par exemple), les partitions musicales, les sons d'un synthétiseur MIDI, les synthèses vocales, tous les éléments que votre ordinateur peut lui-même stocker dans ses

mémoires sont à même d'être véhiculés par la ligne téléphonique. Le modem est par conséquent un instrument de travail très puissant puisqu'il exploite directement la puissance de votre micro.

Deux types d'appareils

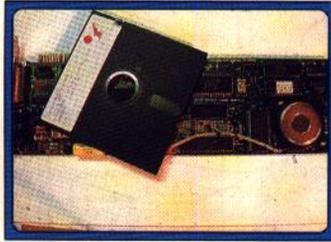
Les modems se présentent soit sous la forme de boîtiers, soit sous la forme de cartes. Les deux types de modems sont techniquement identiques. Seule différence, le boîtier se place à l'extérieur du micro. Il est relié à ce dernier par un câble de liaison. Il offre parfois à l'utilisateur des options accessibles directement par les interrupteurs situés sur la face avant de l'appareil. Certains boîtiers possèdent même un écran à cristaux liquides qui vous permettra de visualiser et de régler, sans toucher à l'ordinateur, certaines options propres au modem (vitesse de transmission, etc.). Les modems carte sont réservés aux machines telles que le



Macintosh ou les compatibles PC. Tout comme les cartes graphiques, ils viennent se loger, à l'intérieur du micro, directement sur la carte mère, le « cœur » de votre micro. Ce type de modem nécessite bien sûr une installation plus complexe que celle des boîtiers. Il faut ouvrir la machine, connecter la carte, etc. Si vous possédez un compatible PC, vous veillerez à choisir le bon type de carte : il existe en effet des cartes longues et courtes. Précisez la marque et le type de votre PC au revendeur au moment de l'achat...

L'installation

Pour compléter l'installation d'un modem, il faut bien sûr le relier au réseau PTT. La configuration finale est donc la suivante : micro connecté au modem et modem connecté au téléphone. Le câble de liaison modem/téléphone est presque toujours fourni avec l'appareil. En revanche, la liaison modem/micro est parfois plus délicate à réaliser... Cette liaison passe par la prise série RS 232 de votre ordinateur, une prise maintenant disponible à l'arrière de presque tous les micros. Le câble n'est pas toujours fourni avec le modem mais il se trouve facilement dans les magasins spécialisés. Pour les PC, il existe malheureusement deux standards pour la RS 232 : prise large à 9 broches et prise courte à 25 broches. Il sera alors nécessaire de repérer les prises situées sur la face arrière de votre compatible et d'étudier la



Carte PC de Kortex, équivalent...



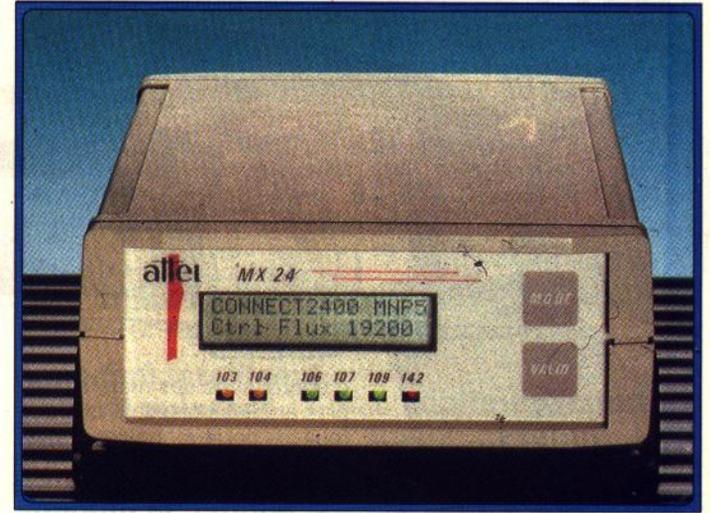
au boîtier, pour toutes machines !

liaison avec le revendeur au moment de l'achat du modem.

Quel micro peut être connecté à un modem

Le modem ne fait que transmettre des données après les avoir traduites. De ce fait, n'importe quel modem de type boîtier est utilisable sur tous les micros de la génération ! pourvu que... votre ordinateur soit muni d'une prise série RS 232. Faisons le tour de la question, machine par machine.

Sur PC, il existe un très grand nombre de modèles. Ces micros acceptent les deux types d'appareils. Ils possèdent pour la plupart la fameuse sortie série RS 232. Si cette dernière n'existait pas sur votre micro (ancien modèle ou configura-



Le MX 24 d'Attel, un modem intelligent avec écran à cristaux liquides.

tion de base...), une carte série (500 F environ) corrigerait ce handicap.

Le Macintosh accepte les modems carte compatibles Mac. Sur Apple, pas de problème si la RS 232 est de la partie.

Atari ST et Amiga sont tous deux munis de la RS 232. Mais, seuls les modems boîtier sont connectables.

Pour les 8 bits, il faudra investir dans une interface série. Un modem spécial Thomson est encore disponible à ce jour, malgré l'arrêt de production micro de la firme.

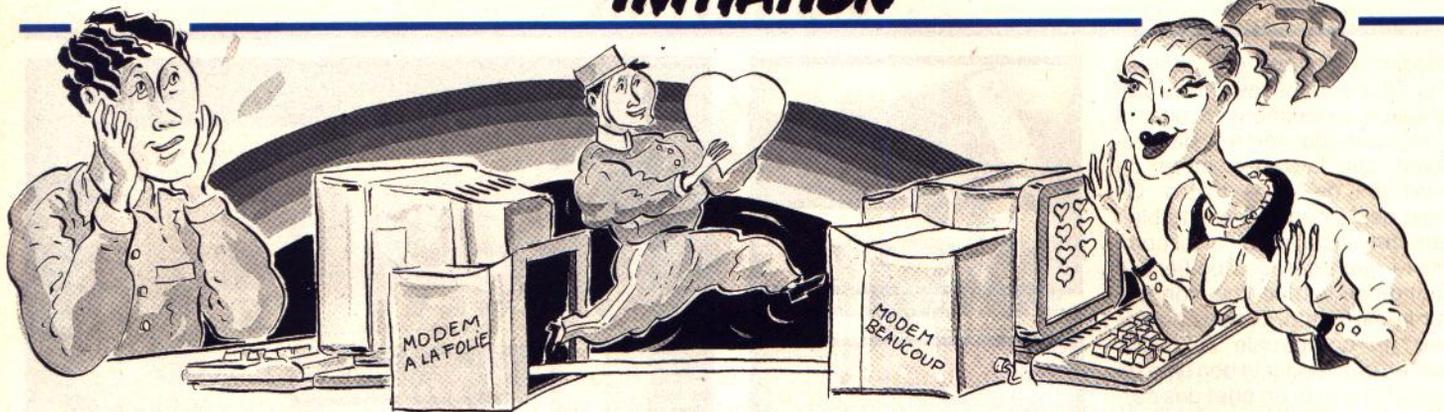
Il est donc pratiquement possible de connecter un modem sur tous les micros du moment.

Mais si le modem est un élément de transmission très puissant, il faut savoir l'utiliser. Face au « hard », le « soft » est d'une importance capitale. Votre modem sera d'autant mieux exploité que vous utiliserez un logiciel de communication performant, de la même manière qu'une bonne imprimante prend toute sa valeur grâce à un bon soft de dessin, un bon traitement de texte ! Les programmes disponibles sur le marché seront étudiés, chacun, pour des utilisations bien précises.

Nous allons tenter de définir avec exactitude ce qu'il est réellement possible de faire avec un modem. Ce matériel est assez cher : 2 000 F environ dans les tous premiers prix...



INITIATION



Des configurations variées, de 500 à 5 000 F

Nous étudierons plus tard les gammes de prix qui concernent chaque configuration. Sa rentabilité, comme celle de tous les périphériques qui se connectent à votre micro, dépend bien sûr de l'utilisation que vous ferez d'un tel matériel.



Soft + câble, pas cher et très pratique.

A la base, le modem a été conçu pour les entreprises qui s'en servent pour échanger des fichiers, répertoire et classer des adresses puisées sur l'annuaire électronique (le « 11 » du Minitel), etc. Peu à peu, les utilisations et services disponibles via modem s'ouvrent cependant au particulier. Jeux, MAO, téléchargement. Le modem compte, dans un avenir proche, prendre possession de tous les micros de la planète. A ce jour, l'affaire n'est pas encore gagnée et vous devrez, avant l'achat d'une configuration, définir très précisément ce que vous voulez faire avec votre modem.

Pour clarifier au maximum le domaine d'action de la télécommunication, nous allons étudier en deux temps l'éventail des possibilités offertes par le modem. D'un côté hard, tout

d'abord, avec des matériels de plus en plus puissants afin que tous les porte-monnaies s'y retrouvent...

Le Minitel, le modem le moins cher du monde !

Eh oui, le Minitel n'est rien d'autre qu'un modem, performant si l'on se tient à des utilisations de base et surtout très bon marché puisqu'il est distribué gratuitement par les PTT (dépêchez-vous, cela risque de ne plus durer très longtemps !). Voici donc la configuration la moins chère du marché : le Minitel relié à votre micro. Plusieurs distributeurs offrent, pour environ 500 F, un ensemble câble + logiciel qui vous permettra d'utiliser le Minitel comme un modem intelligent. La liaison est ici obtenue par un câble fourni. Il relie la prise RS 232 de votre micro à la prise DIN de votre Minitel. Cette connexion vous permet d'ajouter la puissance du Minitel, à celle de votre micro ! Des

matériels comme le *Wellcom* de Goto Informatique donnent à votre Minitel une intelligence non négligeable. Premier avantage, la maniabilité : le clavier, l'écran de votre micro sont bien plus agréables que ceux du Minitel. Ensuite, vous pourrez sans aucun problème mémoriser sur votre ordinateur des pages entières issues du Minitel. Pour les appels téléphoniques, une liste de numéros mémorisés est disponible à l'écran. Une simple pression sur le clavier et la numérotation s'effectue automatiquement. Il reste bien sûr le plus important, le transfert de fichiers, qu'il s'agisse de textes, de dessins, etc. Il suffira pour cela que votre correspondant soit lui aussi équipé d'un matériel équivalent (mais qui pourra être de marque différente, pratique !) pour qu'il reçoive chez lui votre dernière œuvre sur *Deluxe Paint III* ! L'utilisation d'un tel soft et de son câble de liaison est à mon sens intéressante. Faible prix de revient à l'achat, économie sur les communi-

tions, réduites en temps grâce à la sauvegarde des pages écran d'un service Minitel par exemple, grande souplesse d'utilisation, enfin. C'est la première approche télématique qui touche directement le grand public.

Cette configuration présente cependant des défauts, notamment en ce qui concerne sa fiabilité et sa vitesse de travail. Performant, le modem du Minitel l'est sûrement tant que l'on ne lui demande pas de transmettre des fichiers trop volumineux et surtout en un temps record. Les vitesses de transmission du Minitel ne sont pas vraiment turbo (voir encadré technique) et le transfert d'un programme important revient quand même assez cher. Pour une utilisation de base, transfert de petit fichier, téléchargement (un sujet traité plus loin), travail sur les services du Minitel et numérotation téléphonique automatisée par exemple, cette configuration reste performante. Elle vous permettra en outre de faire connaissance avec la télématique sans investir plus de 500 F dans l'aventure !



Le Minitel, un modem à la portée de tout le monde.

Les boîtiers connectés sur le Minitel

Cette deuxième configuration est très semblable à l'ensemble soft + câble. Il s'agit ici d'un boîtier « hard » qui se connecte au Minitel. Les différents modèles disponibles sur le marché sont commercialisés à des prix avoisinant les 1 500 F. Les possibilités de travail sont proches de celles des soft + câble. Pourtant, la puissance du hard ouvre de nouvelles voies à la télécommunication. La plupart de ces interfaces permettent par exemple de connecter directe-

ment une imprimante à votre Minitel, imprimante série: notamment, même bas de gamme. Il faut noter que des imprimantes spéciales Minitel existent mais qu'elles sont souvent plus chères que des imprimantes traditionnelles pour micro. La sauvegarde des informations est ici très performante. Même sans micro, certaines interfaces stockent jusqu'à 60 pages écran (cas du Mistral de chez C et D).

Les boîtiers peuvent servir aussi de répondeur en diffusant un écran Minitel de votre cru aux correspondants qui vous appellent. Enfin, connecté à un micro, une interface de ce type ouvre les mêmes applications que l'ensemble soft + câble.

Plus puissant que le Minitel

L'utilisation d'un Minitel en tant que modem est assurément une très bonne façon de découvrir la télécommunication. Pourquoi alors acheter un modem ? Pour des raisons de fiabilité, de vitesse de transmission, de puissance des programmes disponibles, autant de points que nous allons développer dans la configuration modem (autre que Minitel) + micro. Beaucoup d'utilisateurs préfèrent de loin posséder un modem que d'exploiter celui du Minitel. Outre les problèmes de puissance, beaucoup reconnaissent que, pour une utilisation journalière, avoir son propre modem, en boîtier externe ou en carte, c'est avoir l'autonomie, l'ergonomie. Le compatible PC qui possède son modem en carte interne est une seule et même unité. On peut automatiser les manipulations, programmer en Dos ou en langage évolué toute une série de manipulations, d'automatisations. Il serait bien sûr possible de cacher le Minitel sous le bureau et de raccorder son alimentation à celle du micro afin que son emploi soit transparent à 100 % ! Mais c'est alors la fiabilité, et surtout la puissance des systèmes, qui vous feront préférer un modem.

Après le Minitel, les prix grimpent

Un modem vous coûtera au minimum 2 000 F. Dresser la liste



Mac Tell 3 sur Apple.

et tester tous les appareils sur le marché serait difficile. Car un modem reste un modem et sa puissance, son efficacité dépendent pour beaucoup du service que vous appelez (dans le cas des serveurs du réseau Minitel par exemple) et du soft qui gère le travail. Les modems se différencient par leur vitesse de transmission (voir le lexique technique). De 300 à 9 600 bits par seconde (on dit aussi baud), un modem haut de gamme sera 32 fois plus rapide que le bas de gamme. La plupart des modems performants émettent et reçoivent à 2 400 bits/seconde et doublent la vitesse de transfert du Minitel, 1 200 bits/se-

conde en réception. Deuxième critère de choix, certains modems sont programmables sur leur face avant, sans passer par le biais d'un ordinateur. Le 2400 Box de Cortex vous permettra, par exemple, de numérotter à même le modem. autre « plus », le tout dernier modem de la société Attel, le MX 24, possède sur sa face avant un écran de contrôle à cristaux liquides qui évite de travailler « en aveugle ».

A modem intelligent, soft puissant

Cependant toutes ces qualités sont relativement mineures si l'on travaille sur un micro, c'est surtout au niveau du software que votre choix se fera. Un modem, même moyen, peut donner une efficacité maximum s'il est piloté par un programme puissant.

Les modems, quels qu'ils soient, comportent deux entités

de travail : le circuit de transmission et le cerveau qui est la partie « intelligente » de la machine. Côté transmission, c'est la vitesse qui importe avant tout. Le lexique expose l'essentiel sur ce point.

Côté « intelligence », l'affaire est plus complexe... L'intelligence du modem se résume à sa faculté de mémoriser des



Le Tristan, multi-standard de la société Hello.

programmations, d'effectuer des tâches particulières. Par exemple, un certain modem va pouvoir mémoriser des numéros de téléphone et faire de la numérotation automatique. Un autre servira de répondeur en restant sans interruption





Téléchargement d'une song Pro 24. en attente de tout appel d'un autre modem, etc. Ces tâches sont effectuées soit par le modem lui-même, soit par le soft qui l'exploite. Côté logiciels, la liste est longue. Les softs de base proposent la numérotation automatique, la mise en place d'alarme qui compose un numéro, la sauvegarde de page.



KC Com, alarme et numérotation. Une fois en possession du modem, il faut soit apprendre à le programmer, soit, ce qui est plus simple, se procurer un soft d'exploitation. Dans le domaine public, les logiciels disponibles sont très nombreux et traitent de tous les sujets.

Que faire d'un modem ?

Les sociétés sont les premières utilisatrices du modem pour l'automatisation de la recherche d'adresses, la connexion aux banques de données professionnelles, etc. Viennent ensuite les particuliers qui s'ouvrent de plus en plus à la télécommunication. La grande aventure du Minitel a lancé en France une dynamique qui n'existe nulle part ailleurs. Maintenant, le modem ouvre des applications dans une multitude de domaines.

Modem et jeu, le début d'une grande aventure

Pour nous, passionnés de jeux sur micro, le modem est encore très peu utilisé dans le domaine ludique. *Tilt* a montré dans le dossier du numéro 69 que le

jeu via modem montrait depuis peu le bout de son nez. Combat sur *Falcom* ou *F 19*, stratégie sur *Populous* ou comment jouer avec son pote de Marseille ! De nouvelles orientations élargissent encore le rôle du modem dans l'univers ludique de ce début d'année. A part les classiques jeux sur Minitel, assez rébarbatifs côté graphisme, animation ou bruitages, des jeux de grand intérêt circulent d'ores et déjà sur la ligne de votre téléphone. La société Européenne de Télématique l'a prouvé avec *Navytel* sur le serveur Atari, la première bataille navale qui utilise votre *ST* pour gérer l'aspect visuel et sonore de la partie mais met en scène jusqu'à 300 participants, reliés entre eux par modem (cf. *Tilt* n° 69, page 25). Chez Européenne de Télématique, on parle également d'un grand projet sportif, du même genre que *Navytel*, mais encore plus puissant.

Pour toutes ces exploitations ludiques, à chacun son rôle : l'ordinateur tient une place très importante puisqu'il gère l'ensemble des graphismes et bruitages de la partie. Le modem est réservé à la mise en communication des joueurs. Un kit de connexion est disponible sur *Atari ST* pour moins de 100 F. Il fonctionne comme la première des configurations vues plus haut mais se borne à l'exploitation du serveur Atari. Dans un futur assez proche, le modem devrait permettre la mise en place de jeux encore plus performants. Pourquoi pas un jeu d'aventure. Imaginez, un *Dungeon Master* où l'on rencontre des personnages multiples, où l'on se fait des amis, des ennemis. Seul handicap, le prix de revient de la communication qui très vite restreint la possibilité de telles parties.



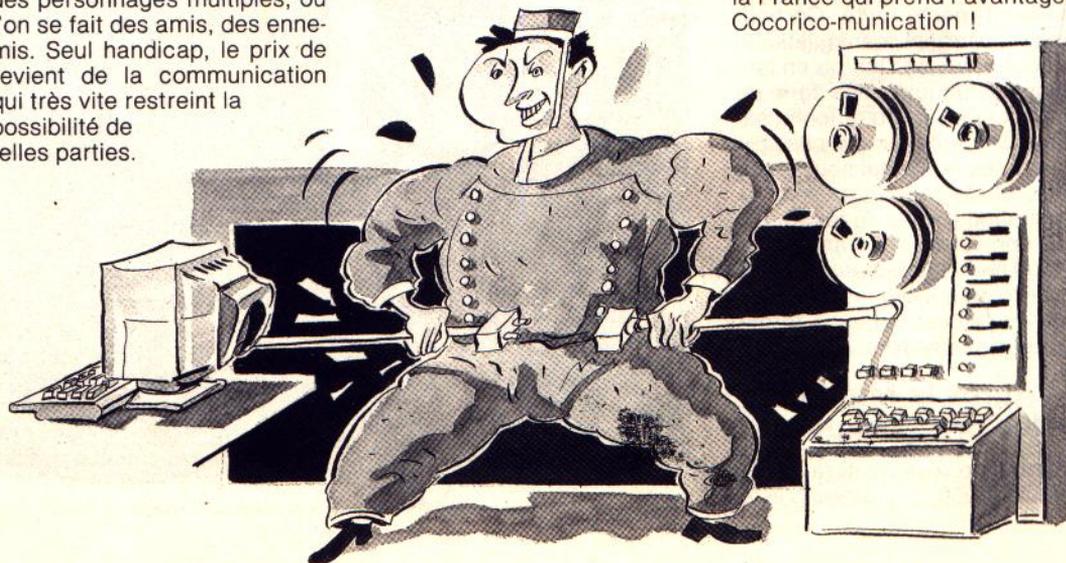
Fiches d'appel mémorisées.

Le Téléchargement, la MAO, le dessin... via modem

Il s'agit ici de charger sur son micro des fichiers répertoriés dans des serveurs : utilitaires, mais aussi sons pour la MAO, dessins laissés par vos copains dans des boîtes aux lettres binaires (« binaires » car elles acceptent des types de fichiers autres que du texte). Le téléchargement est souvent lancé sur un serveur en même temps qu'un kit de liaison comportant un câble et un logiciel. Ces kits n'existent malheureusement pas pour toutes les machines. Le plus souvent, c'est sur *ST* et *PC* qu'ils sont disponibles. La technique du téléchargement couvre maintenant de plus en plus de domaines. L'exemple de la MAO est très parlant en ce qui concerne l'exploitation d'un modem par les particuliers. Il est déjà possible de faire du très bon travail sur un simple *Atari* et on ne peut que se féliciter de l'idée de Jean-Michel Jarre qui a créé son propre serveur dédié MAO. Votre modem va vous permettre d'échanger des sons, des partitions, de résoudre tous les problèmes d'emploi du MIDI, de créer une boîte aux

lettres afin d'envoyer et de recevoir des fichiers « musique ». Plusieurs studios parisiens travaillent déjà en liaison modem, un poste pour la création, un pour l'arrangement. Un coup de téléphone et le morceau est véhiculé d'un bout à l'autre de la chaîne. En fin de compte, le téléchargement représente souvent la force de frappe d'un serveur, près de 75 % des communications en moyenne.

Aujourd'hui, la technique s'ouvre à un réseau de transmission qui écrase complètement ce que l'on obtient avec des modems classiques. Le projet s'appelle Numéris, le réseau RNIS (comme Réseau numérique à intégration de service). C'est le dernier-né des réseaux issus de France Telecom. Il est capable de vous transmettre des données à la vitesse de 64 kilobits/seconde, soit 6 400 caractères/seconde ! Ce réseau ne transmet plus des fréquences comme c'est le cas maintenant, mais des signaux numérisés. Si ce mode de transmission fonctionne déjà depuis quelques temps, son prix de revient est tellement élevé qu'il est réservé, pour l'instant, à de très grosses exploitations. En un mot, ce n'est pas encore pour nous ! Bien entendu, toutes les sociétés qui construisent à ce jour les modems travaillent également sur l'exploitation du RNIS. D'après les responsables interrogés, les retombées de cette fabuleuse avancée technologique ne se feront sentir que dans cinq ans environ. Mais une fois de plus, c'est la France qui prend l'avantage. Cocorico-munication !



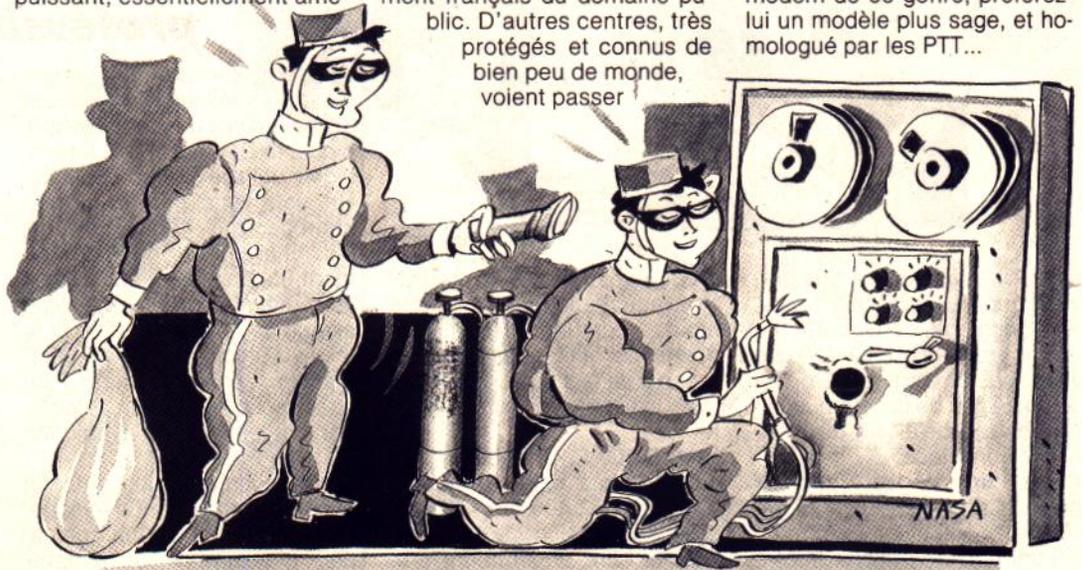
En toute illégalité

Le modem est aussi un instrument de piratage. Les hackers n'ont qu'un but, celui de pénétrer des bases de données puissantes, de plonger au cœur des comptes de la BNP, d'EDF ou du Club Med... D'après quelques interviews top secret, il semble que l'âge d'or du hacking soit bien terminé. « Il y a quatre ans, il suffisait de donner Test comme code d'accès pour violer l'entrée d'un serveur. Aujourd'hui, c'est une autre paire de manches... » Les hackers sont-ils vraiment malhonnêtes ? La question est délicate. La plupart des interviewés affirment aimer cette discipline pour le fun. « On entre dans un service juste pour le sport, pour y mettre son nom et c'est tout. » Rien à voir avec ceux qui laissent un virus dans un système. On parle çà et là de hacker chargé de faire sauter le temps d'une soirée tel ou tel serveur au profit d'un concurrent (surtout en ce qui concerne les « messageries roses »). Information malheureusement incontrôlable et que nous divulguons avec la plus

grande prudence... C'est dans le domaine du possible, un point c'est tout. Autre activité illicite à laquelle se prête le modem, le transfert des softs piratés. Il semble que les softs, une fois déplombés, circulent plus par les lignes téléphoniques que par le courrier... Il s'agit d'un réseau très puissant, essentiellement amé-

ricain et bien plus fermé que celui du piratage classique. Aux Etats-Unis, les BBS (*Bulletin Board System*) sont des nœuds de communication, des postes centraux où sont reçus et renvoyés une multitude de programmes. Beaucoup de BBS sont parfaitement licites et comparables au téléchargement français du domaine public. D'autres centres, très protégés et connus de bien peu de monde, voient passer

dans leur banques un nombre impressionnant de nouveautés piratées ou en passe de l'être. Les pirates du modem utilisent des machines non homologuées qui transmettent les informations à 9 600 bits/seconde, « le seul moyen de travailler efficacement ». Alors attention, si l'on vous offre un modem de ce genre, préférez-lui un modèle plus sage, et homologué par les PTT...



Exemples d'applications du modem pour le particulier

Nous vous proposons ici quelques exemples d'applications accessibles pour un particulier. Ils vous permettront de mieux cerner vos besoins. Le matériel nécessaire et l'investissement total est précisé pour chaque cas. Nous citons parfois des matériels précis, choisis en fonction de leurs performances et de leur prix de revient. D'autres solutions sont bien sûr offertes par d'autres éditeurs dont nous vous communiquons la liste en fin d'article. Un grand nombre de configurations ne tournent que sur PC. Cela est dû bien sûr au fait que le PC est particulièrement répandu dans les entreprises. En revanche, pour toutes les machines de la génération, l'utilisateur trouvera souvent des solutions auprès des softs du domaine public. Qu'il s'aide alors des exemples qui vont suivre pour savoir ce qu'il cherche.

Le transfert de fichier à moins de 500 F. Pour communiquer des petits fichiers à l'un de vos amis, le Minitel suffit largement, pour peu qu'il soit « re-

tournable » (se reporter au lexique). Pour compléter l'installation, un câble de liaison Minitel/micro. Toutes les machines sont connectables et la liaison est possible entre deux ordinateurs différents.

Prix de la communication : communication téléphonique, très bon marché si l'on travaille en plus dans les horaires économiques des PTT !

Le téléchargement pour 100 F. Presque tous les serveurs disponibles sur le réseau du Minitel offrent des kits de téléchargement très bon marché. Parfois, la fiabilité du transfert reste douteuse. Il est malheureusement impossible de tester ici tous les téléchargements actuellement en service. Toutes les machines sont concernées. Connectez-vous au serveur dédié à votre ordinateur ou renseignez-vous auprès des clubs. A noter sur ST deux excellents logiciels, *Emulcom* et *ZZcom*

testé dans le *Tilt* n° 67. Attention, certains transferts ne fonctionnent pas avec le modem du Minitel ou même avec certains Minitels anciens, pas assez performants. Lire attentivement les conditions précisées sur le serveur.

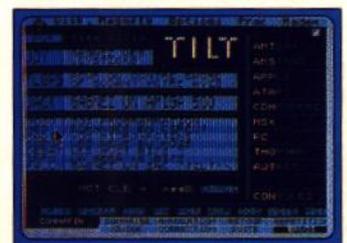
Prix de la communication : plus cher que le simple transfert de fichier. En 36 15 le plus souvent, plus d'un franc la minute et les transferts sont souvent longs... A vous de tester la rentabilité prix du transfert/valeur du soft téléchargé.

Le Minitel transformé en répondeur pour 1 000 F. Un boîtier et un câble suffisent pour que votre Minitel et votre micro se transforment en répondeur. Dès l'appel d'un autre modem, le vôtre envoie une page écran, un texte, etc. L'Eco-Modem V25 (PC) de la société Soclema LCM assure par exemple la liaison entre deux Minitels et donc tous les transferts de fichier.

Utiliser son micro à distance pour 2 000 F. Sur PC par exemple, la carte Hometel de la société Goto permet d'utiliser tous les programmes, les fichiers, les données de votre PC à distance, par le biais de n'importe quel Minitel. Application réservée aux plus fortunés



Emulcom, le ST devient Minitel.



ZZ Com et le serveur Tilt.

INITIATION



mais qui peut rendre des services importants. Bien entendu, le modem de cette carte ne rentre en fonction que lorsque vous appelez votre numéro. Résultat, le prix de la communication reste limité à celui de la liaison téléphonique.

Créer un centre serveur pour... Créer un serveur, c'est mettre en place un programme sur votre micro qui pourra être appelé par d'autres modems. Le prix de cette configuration varie selon le nombre d'entrées de votre serveur, c'est-à-dire le nombre de correspondants qui pourront s'y connecter simultanément. Pour un serveur mono-

programmation, la numérotation automatique, etc. Autre atout, certains téléchargements ne sont possibles que grâce à de tels appareils et pas avec le simple modem du Minitel.

Pour 3 000 F. Un modem plus puissant que celui du Minitel travaillera à 2 400 bts (V22 bis), soit deux fois plus vite qu'un Minitel et sera entièrement programmable. La vitesse est aussi gage de fiabilité. Si vous devez transmettre des fichiers importants, aucune hésitation, il vous faut un appareil de type V22 bis au minimum.

Faire parler et répondre son micro au téléphone est un domaine particulièrement attirant mais encore inaccessible pour le particulier, à moins qu'il roule en Rolls et fume de vrais havanes ! Il faut compter environ 5 000 F pour une interface qui échantillonne vos paroles et pas loin de 7 000 F en ce qui concerne la synthèse vocale qui circulera par le biais du modem, vers les installations de vos correspondants. Un répondeur téléphonique reste ici bien plus intéressant !

Relier deux ordinateurs sans modem ? Oui avec un câble Null Modem qui n'est en fait qu'une liaison série/série protégée. Coût, 200 F environ et la possibilité d'échanger des fichiers, de jouer à deux, etc. Rien à voir avec la télécommunication réelle mais il y a un début à tout !

Jouer sur micro via modem concerne aujourd'hui exclusi-

vement le ST. Il suffit par exemple de se procurer la disquette de *Navytel* et d'investir dans un kit de connexion micro/Minitel comme celui que nous avons décrit dans notre première configuration. Méfiez-vous toutefois de la facture PTT, le seul point noir de votre prochaine bataille navale.

Un modem sur Thomson, une solution particulière reste à votre disposition, c'est le modem de Thomson MD 90120 qui fonctionne à 1 200 bts en *full duplex*. Malgré l'arrêt de la branche micro de la société Thomson, ce modem est encore disponible chez le revendeur First Electronic.

Les utilisations professionnelles

Dans les sociétés, le modem sert essentiellement à exploiter au maximum l'annuaire électronique, le *Bottin* de 11. La technique utilisée est la suivante. Un soft vous permet de rechercher sur l'annuaire tous les charcutiers du département 93. En une nuit de travail, le modem a dressé la liste exacte de cette catégorie et le micro a stocké toutes les informations sous forme d'étiquettes. Le lendemain, le courrier est envoyé, la promotion efficace à 100 %.

Autre technique plus efficace encore, la prospection téléphonique via modem. Une compagnie d'assurance va, à partir d'une liste de correspondants obtenue de la même façon, diffuser un message en synthèse vocale à toutes les personnes concernées par un produit. La synthèse vocale est, de même, utilisée à ce jour pour rappeler aux particuliers qu'ils n'ont pas encore réglé leur facture de gaz : « Allo, EGF vous signale

que, faute de paiement, votre alimentation sera coupée le... » Le tout est automatisé d'un bout à l'autre de la chaîne. Un micro prend en compte les paiements. En cas de retard, le programme connecte le modèle et en avant pour le premier avertissement...

Dernière utilisation professionnelle du modem, le **transfert de fichier à grande vitesse**. Avec des systèmes comme le RNIS qui fonctionnent à 64 kilo bits/seconde, les banques, les agences de voyages, etc. sont en liaison complète 24 heures sur 24.

Mais le plus étonnant dans tout cela, c'est que le particulier peut utiliser exactement les mêmes services, à son échelle bien sûr.

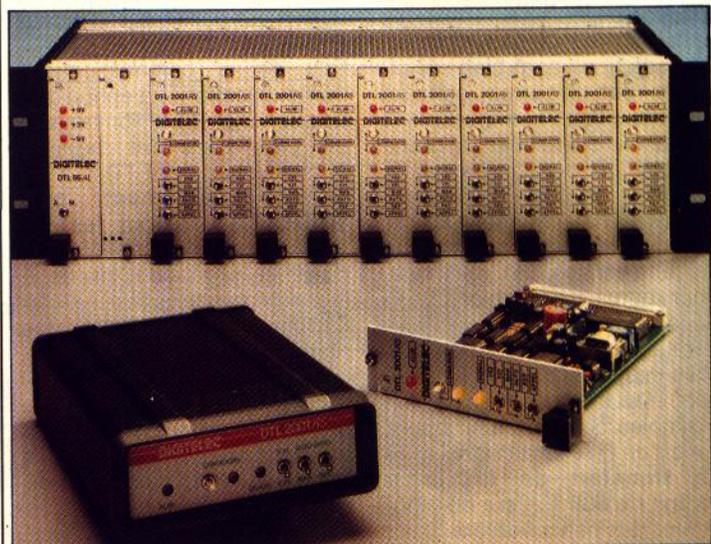
La synthèse vocale, le transfert de fichiers, le modem utilisé comme répondeur, toutes ces applications sont à votre disposition pour des prix certes encore élevés mais tout de même relativement abordables.



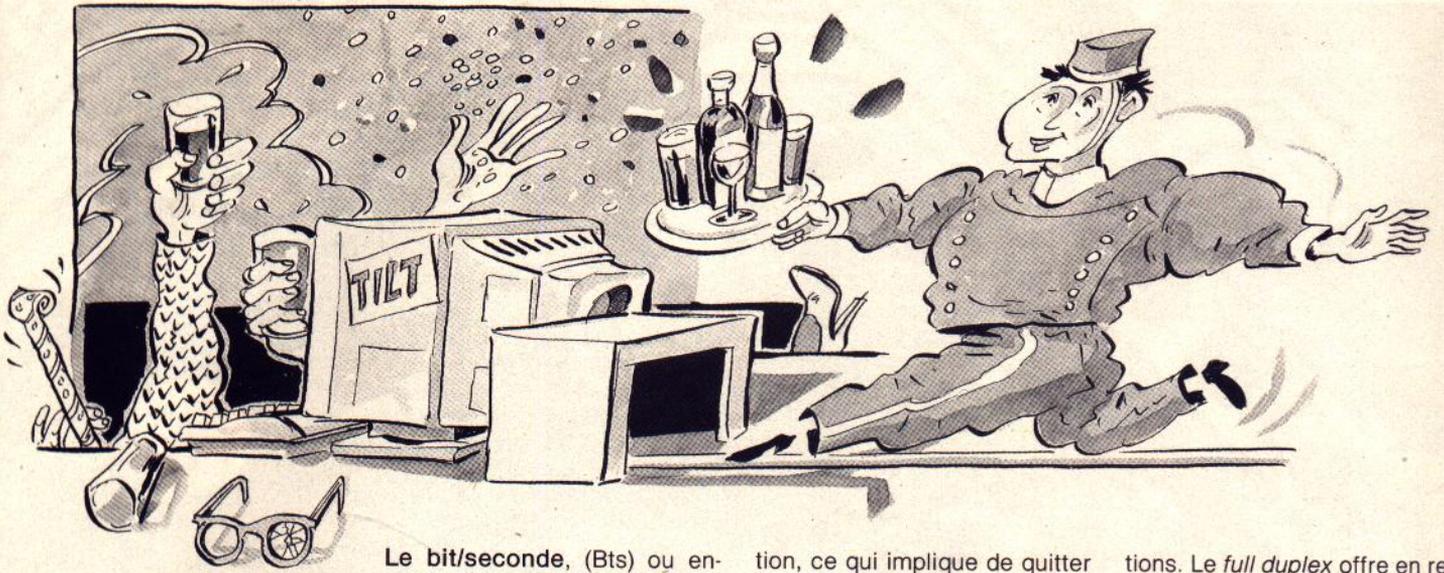
Navytel, bataille navale ST/modem.

voie (un seul correspondant à la fois), il faut compter pour le logiciel environ entre 3 000 et 5 000 F. Pour 16 voies, le prix de la configuration dépasse 10 000 F.

Pour 2 000 F, un modem identique à celui du Minitel (type V22) est disponible chez presque tous les éditeurs. Rappelons ses atouts face au Minitel : 1 200 bts en *full duplex* (alors que le Minitel envoie vos messages à 75 bts) et souvent une partie intelligente pour la



DTL 55 AL de Digitec, dix modems en un.



Petit lexique technique

Le modem ou MOdulateur/DE-Modulateur est une interface qui convertit des données informatiques et signaux transmissibles par le réseau PTT.

Vitesse de transmission : c'est le cheval de bataille des constructeurs de modems et de ceux qui les utilisent. Les modems sont classés par type selon leur vitesse d'émission et de réception, selon les normes PTT suivantes :

Type V21 : 300 bits/seconde



Plus cher, créer son serveur (Goto).

Type V22 : 1 200 bits/seconde
Type V23 : 1 200 bits/seconde en réception

(mode Minitel) 75 bits/seconde en émission

Type V22 bis : 2 400 bits/seconde

Type V32 : 9 600 bits/seconde

On retrouve aussi des normes qui n'ont pas trait à la vitesse de transmission, par exemple :

Type V25 : numérotation automatique

Type V25 bis : réponse automatique

Le bit/seconde, (Bts) ou encore baud, correspond à une unité de vitesse telle que 1 200 bits/seconde = 120 caractères par seconde environ.

Modem symétrique et disymétrique : un modem est symétrique s'il émet et reçoit les informations à des vitesses égales (exemple, les modem de type V22 sont symétriques, ils émettent et reçoivent à 1 200 bts). Le modem du Minitel (V23) est disymétrique puisqu'il émet à 75 bits (environ sept caractères/seconde) et reçoit à 1 200 bits.

Modem réversible : un modem est réversible quand on peut inverser ses vitesses de transmission et d'émission, en jargon télématique, le « retourner ». Pour un modem de type V23, l'utilisation d'un service Minitel de consultation est intéressante : on reçoit à 1 200 bts, une vitesse suffisante pour afficher les tableaux écrans, les textes, etc. et l'on émet à 75 bts, ce qui suffit dans le cas d'une messagerie, pour l'émission de textes courts. En revanche, si l'on utilise le modem V23 pour envoyer un fichier à un autre modem, il sera intéressant d'inverser les vitesses afin d'émettre à 1 200 bts. D'où l'intérêt des modem réversibles !

Retournement en cours de communication : certains modems peuvent inverser leur vitesse d'émission/réception en cours de communication, ce qui est bien pratique dans le cas de transfert de fichier. Sinon, il faudra déconnecter le modem et le « retourner » à l'initialisa-

tion, ce qui implique de quitter la liaison à chaque changement de sens d'émission, à chaque fois que l'un des modems décide de ne plus émettre un fichier mais de recevoir celui de son correspondant.

Le Minitel : est un modem de type V23, 1 200 bts à la réception, 75 bts à l'émission. Certains Minitel sont « retourtables » : le moyen de s'en apercevoir, la plaque des caractéristiques située au dos de l'appareil doit indiquer un « R » après le numéro du type du Minitel.

Half duplex et full duplex : deux types de liaisons distincts. Dans le cas d'un modem *half duplex*, les deux correspondants ne peuvent pas envoyer en même temps des informa-

tions. Le *full duplex* offre en revanche un « dialogue » simultané. Pour les transmissions entre deux micros, le *full duplex* permet par exemple à l'ordinateur qui reçoit un fichier d'envoyer en même temps des codes de vérification qui fiabilisent le transfert. Un procédé qui est totalement impossible en *half duplex*.

La norme Hayes : est un protocole qui pose de façon standard les ordres essentiels qui permettent de programmer un modem, par exemple, de fixer sa vitesse de réception, de régler le niveau de sortie du haut-parleur, de mémoriser un numéro de téléphone, etc.

Dossier réalisé par Olivier Hautefeuille.

Les sociétés de télécommunication

Voici la liste non exhaustive des sociétés concernées par la télécommunication :

Attel : spécialisé en modem. Liste des distributeurs par courrier. Tél. : 47.83.81.13.

LCM : société spécialisée en modems et traitements des informations. De nombreux matériels annexes, câbles de liaison micro/Minitel, etc. Catalogue au 36 17 LCM. Tél. : 46.38.04.04.

Hello : spécialisé *Apple* et *Macintosh*. Modem. Tél. : 45.23.30.34.

BVRP : spécialiste en logiciels de communication. Tél. : 42.93.10.91.

Kortex : spécialiste en modems que ce soit système carte

ou boîtier. Tél. : 40.05.04.64.

Digiteltec : spécialiste en modems. Tél. : 56.34.44.92.

La Commande électronique : spécialiste en modems. Tél. : 32.64.63.62.

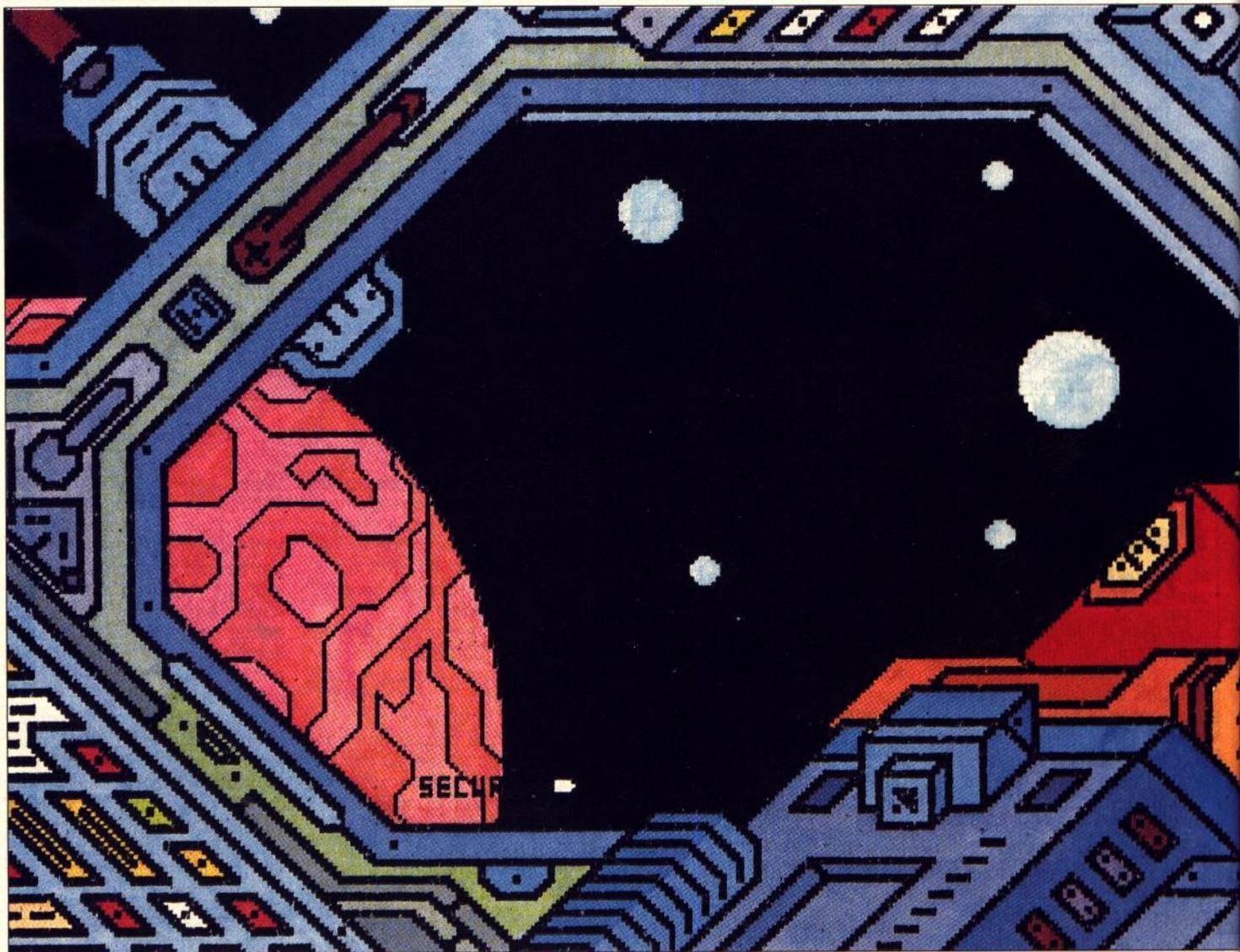
Goto Informatique : modems et création de centres serveurs. Tél. : 20.83.13.33.

First Electronic : revendeur du MD 90120 de Thomson. 124, bd de Verdun, Courbevoise.

Européenne de télécommunication : développement de serveur, projet de *Navytel*, services liés à la MAO. Tél. : 42.67.04.94.

Olitec : modems. Tél. : 83.21.95.15.

PNB : modems. Tél. : 40.99.04.00.



Drakkhen★

ATARI ST

Dragons et créatures reptiliennes fourmillent dans une île étrange que votre équipe d'aventuriers doit fouiller pour sauver le monde.

Une réalisation remarquable !

Infogrammes. Conception : Stéphane Baudet, Richard Bottet, Michel Royer, Laurent Salmeron ; scénario : Marcela Froideval ; graphismes : Dominique Giro, Frédéric Bascou

« Anhak Drakkhen aghnahir hurthd ! » tels furent les paroles du dernier des grands dragons lorsqu'il fut tué par un paladin en quête de gloire. Cette longue plainte, qui était aussi une incantation ma-

gique, scellait le sort du monde. Désormais, plus rien ne serait comme avant et l'équilibre cosmique lui-même se trouvait modifié. Une nouvelle ère commençait, celle des Drakkhens, une ère où les humains n'auraient plus de place.

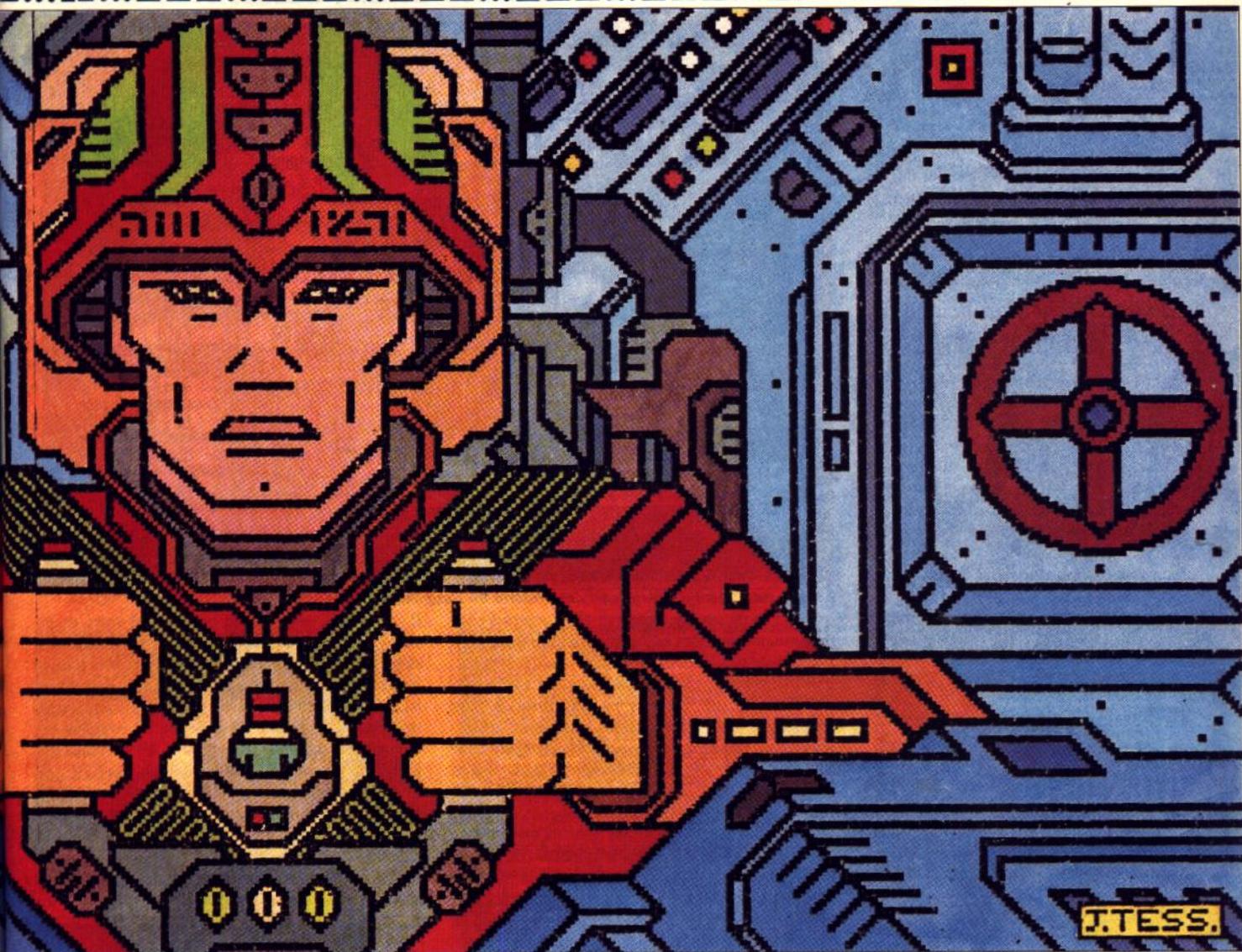
Premier signe avant-coureur de ce cataclysme : les mages et archimages de l'Empire des hommes perdent tous leurs pouvoirs. Et, sans magie, les structures mêmes des civilisations s'effondrent, si bien que l'Empereur des hommes décide d'envoyer une équipe de quatre aventuriers dans une mystérieuse île qui semble être sortie de nulle part.

Votre équipe d'aventuriers est envoyée sur cette île où se déroulent d'étranges phénomènes : une nouvelle genèse et en train de s'y constituer. Des créatures dragonoides y forment des civilisations qui règneront sans partage dans la nouvelle ère du Dragon. L'étrange île s'étend sans cesse, ce qui laisse peu de temps aux civilisations humaines avant d'être définitivement remplacées par celles des dragons. Tour à tour, vous incarnez donc quatre personnages dont la mission est de trouver huit donjons où huit princes-dragons vous livreront leur secret et vous permettront peut-être de constituer l'incantation qui sauvera le monde des

hommes. La quête n'est pas de tout repos car le territoire exploré recèle un nombre invraisemblable de dangers. Des créatures malfaisantes rôdent en effet dans les terres de Drakkhen. Dragons, serpents volants, gnomes reptiliens, vers affamés etc. semblent s'être donné le mot pour vous anéantir. Vous devrez livrer des combats sans merci pour les défaire. Au cas où la force physique ne suffirait pas, vous disposez de sorts qui, adroitement utilisés, vous permettent de détruire des créatures, de vous télé-



Gestion conviviale des personnages.



porter, de guérir vos blessures et même de ramener à la vie l'un de vos compagnons. Votre quête ne se résume heureusement pas à d'incessantes batailles, vous pouvez aussi récolter d'importants renseignements en allant cogner aux portes des maisons des hommes-dragons. Je vous conseille de chercher une taverne. En effet, avec l'alcool, les langues se délient vite. N'hésitez pas non plus à ramasser des objets qui pourraient vous paraître insignifiants, car dans certaines situations, ils seront indispensables.

L'exploration des donjons où vivent les princes-dragons n'est pas non plus une cinécure, de nombreux pièges vous y attendent, et il faudra tirer le meilleur parti des qualités des membres de votre équipe.

L'interface utilisateur du programme s'avère simple et conviviale, c'est en effet grâce à un système d'icônes que vous avancez dans l'aventure. Cependant l'aspect le plus spectaculaire de *Drakkhen* réside dans le mode de déplacement de vos person-

nages. Votre équipe peut en effet circuler dans toute l'île sans être visible. Vous pouvez aussi faire avancer le personnage de votre choix dans un décor fixe. Le mode de déplacement de l'équipe en temps réel est réellement une trouvaille dans le monde du jeu de rôle. Les concepteurs du logiciel utilisent avec maestria un algorithme de 3D à faire pâlir d'envie un concepteur de jeu d'action.

Outre sa superbe réalisation technique, *Drakkhen* dispose d'excellentes animations des personnages et de graphismes fins et chatoyants. A noter que, pour illustrer le temps qui s'écoule, vous pouvez voir en temps réel le ciel s'obscurcir avant qu'apparaissent les étoiles. Un superbe logiciel qui démontre que les jeux de rôle ne sont pas à la traîne des techniques de programmation sur micro. A noter que *Drakkhen* est fourni avec une nouvelle.

Eric Caberia



Menez votre équipe à la victoire.



Un jeu de rôle au graphisme agréable !

Type : jeu de rôle
Intérêt : 18
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitages : ★★★
Prix : C

Omega



AMIGA

Un concept original gouverne ce wargame d'un nouveau genre : vous ne dirigez pas votre tank dans les batailles, vous lui apprenez à se battre tout seul, grâce à l'intelligence artificielle.

Origin. Programmation : Stuart B. Marks.

Omega est un wargame totalement original. Au lieu de contrôler différentes unités déjà définies, vous allez construire intégralement un tank totalement autonome, capable de se déplacer, de chercher les ennemis, d'attaquer, etc., à l'aide du programme d'intelligence artificielle (IA) que vous aurez intégré. Dans un premier temps, vous devez définir les caractéristiques de votre engin. Comme vous êtes encore débutant dans le difficile domaine de la robotique commandée par IA, vous ne disposerez au



Le tank intelligent d'Omega sort des ornières du wargame traditionnel.

que soit sa puissance, passerait allégrement à côté des ennemis sans les détecter et ne tarderait pas à succomber sous les tirs répétés.

Une fois votre tank équipé, vous devez l'instruire de ce qu'il doit faire. Pour ce premier essai, le plus simple est d'utiliser les routines (capsules) prédéfinies. Le programme pourra s'articuler de la manière suivante : chercher un ennemi, lui tirer dessus jusqu'à ce qu'il soit hors de combat et recommencer tant qu'il reste des ennemis dans le secteur.

Sauvegardez votre création et testez-la en combat. Pour cela, vous allez choisir vos ennemis et le terrain de combat. Le reste se déroule ensuite de manière autonome, les différents chars suivant leur programmation. Vous pourrez observer le combat selon le point de vue des différents antagonistes ou à partir d'un satellite, ce qui accélère grandement le déroulement de la bataille. Vous verrez que votre premier engin, même s'il est assez efficace, a la fâcheuse tendance de tirer inutilement sur les obstacles au lieu de les contourner, de continuer le combat même s'il est en mauvaise posture et même de passer parfois à côté des ennemis sans les détecter.

Il est temps de remédier à la chose en affinant sa programmation. Le langage proposé se compose d'un éventail de commandes et de fonctions proches du basic et du pascal. Vous y trouverez tout ce qu'il faut pour déplacer votre engin, le faire tourner, utiliser l'arme de votre choix, repérer ses différentes cibles (tanks ou quartier général adverse), réparer les dommages, etc. Bien entendu, il faudra construire votre programme de telle façon qu'il n'effectue certaines actions que dans certains cas précis. Vous pourrez d'ailleurs vous aider des différentes routines proposées, couvrant les domaines d'attaque, de défense, de fuite, de déplacement et bien d'autres. Une fois votre nouveau tank accepté (le logiciel teste votre programme pour vérifier qu'il ne contient pas d'anomalie notable), il ne vous reste plus qu'à l'essayer en combat comme précédemment. Lorsque vous penserez qu'il est apte à se défendre efficacement, faites-lui subir une évaluation.

Il s'agit d'une série de dix batailles où votre engin sera opposé à d'autres, l'ordinateur choisissant les opposants et le terrain de son choix. Si votre véhicule parvient à remporter au moins sept victoires sur les dix combats, vous serez admis au niveau supérieur, avec un capital de mille crédits supplémentaires pour construire un tank doté de meilleurs équipements que le premier. Mais en fait, c'est surtout la programmation de l'IA de votre engin qui va s'avérer capitale. S'il est facile de passer l'évaluation avec succès dans les premiers niveaux, il en va tout autrement par la suite et vous devrez affiner votre programmation en conséquence car les tanks enne-



L'ordinateur a les pirates à l'œil.

départ que d'une somme de mille crédits. Vous allez d'abord choisir le type de tank parmi les dix modèles proposés, puis la contenance des réservoirs de fuel, le type de motorisation adapté ainsi que l'armement et les systèmes de scanner et les éventuels accessoires supplémentaires (que vous ne pourrez d'ailleurs pas choisir pour ce premier essai). Evidemment, plus ces éléments sont efficaces et plus ils sont chers. Mais, à ce stade, ne soyez pas trop gourmand car vous manquerez alors d'argent pour acquérir un équipement capital. Ainsi, il ne sert à rien de suréquiper votre premier tank si vous ne pouvez le doter d'un scanner. Votre engin, quelle



Observation du cheminement du tank.



Simple graphiquement, mais original !

mis vont se montrer de plus en plus retors. Le concept de jeu d'Omega est vraiment nouveau et totalement passionnant. Seul point négatif : la représentation graphique et sonore des combats est médiocre. Qu'importe, puisque l'on ne se lasse pas de ce programme même après plusieurs heures de jeu.

Jacques Harbonn

Type : création de chars
Intérêt : 17
Graphisme : ★★★
Animation : ★★★
Bruitages : ★★
Prix : C

Omnicon Conspiracy

PC ET COMPATIBLES

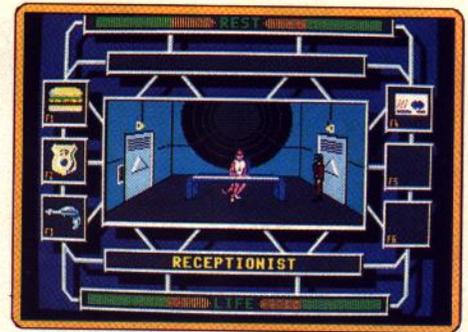
Policier du futur, vous enquêtez sur la disparition d'un agent chargé de pister des trafiquants de drogue sur la planète Cron.

Bien que l'emballage ait un air galactique, le jeu ne fait que reprendre, en les dépoussiérant, les ficelles du bon vieux polar.

Imageworks. Conception : First Star Software

Comme c'est curieux ! Un jeu d'aventure britannique qui fait sa première sortie sur PC ! C'est un procédé bien inhabituel pour le marché européen. Mais en y regardant de plus près, on comprend mieux le « pourquoi du comment ». *Omnicon Conspiracy* devait, à l'origine, sortir sous le label Epyx. Compte tenu des gros problèmes financiers que cette société connaît actuellement, elle a finalement cédé les droits de ce jeu d'aventure (moyennant finances, bien sûr) à Mirrorsoft. Il s'agit bien d'un produit américain, développé, au départ, pour le marché d'outre-Atlantique. Jeu d'aventure graphique et animé, *Omnicon Conspiracy* vous place dans la peau d'un policier du futur. Le Capitaine

système de jeu soit relativement différent. L'écran principal est, pour ainsi dire, entouré de fenêtres réservées aux informations qui vous sont indispensables. Par exemple, les objets que vous transportez sont affichés à l'écran en permanence (pas bête ça). Les commandes mises à votre disposition pour mener à bien votre mission sont réduites au strict minimum. En gros, vous ne pouvez qu'examiner, utiliser, prendre, poser et converser. Pour revenir à l'aventure proprement dite, sachez que Powers doit dormir et manger régulièrement. Il vit à bord de son vaisseau spatial, assisté par des robots. L'enquête débute à bord de ce fameux vaisseau. Une rapide exploration s'avère relativement infructueuse, mais



Une belle secrétaire peu loquace.



Des graphismes corrects, sans plus.



Dans l'une des rues animées de Cron.

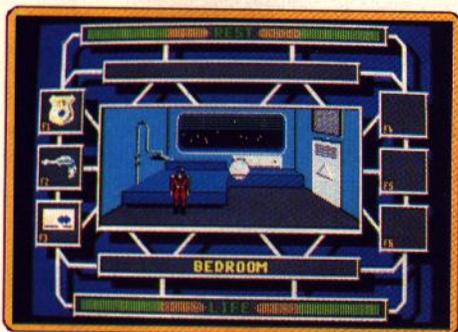
Powers (c'est vous) vient de recevoir l'ordre de se rendre sur la planète Cron. Un des agents fédéraux qui était sur la piste d'un réseau de drogue ne donne plus signe de vie. Vous avez pour mission de retrouver l'agent. Si, par malheur, l'agent est retrouvé mort, vous devez terminer sa mission vous-même. Le démarrage d'une aventure avec d'aussi maigres renseignements serait laborieux si la notice ne comportait quelques indices. Après avoir soigneusement compulsé ces précieuses notes, je me lance dans l'incontournable rituel qui me permet de changer une disquette sur PC. Première impression, le jeu fait terriblement penser à un Sierra, bien que le



Notez le système de multifenêtrage qui s'avère pratique à l'usage.

elle a au moins le mérite de vous familiariser avec le système de jeu. La véritable aventure commence avec l'arrivée sur la planète Cron. malgré le cadre futuriste, on retrouve tous les clichés du polar classique. Powers doit, par exemple, visiter un bar mal famé où il peut trouver des bons « tuyaux ». Malheureusement, sa tête de « flic » ne revient pas aux clients du bar (pour tout vous dire, je me suis fais descendre dès ma première visite !). Bref, les auteurs n'ont fait que reprendre les bonnes vieilles recettes. D'ailleurs, ce jeu doit sûrement sortir d'un tiroir poussiéreux car sa conception est légèrement dépassée. Pour preuve, certains personnages n'ont aucun souvenir de votre précédent passage et vous

lancent toujours les mêmes phrases. On ne voit plus (et on ne devrait plus voir) ce genre d'aberration dans un bon jeu d'aventure. Cela dit, reconnaissons que le soft est plaisant malgré son petit côté démodé, voir éculé. Les graphismes, l'animation et les bruitages sont correctes sans plus. Pour les inconditionnels du genre uniquement. Dany Boolauck



Votre fidèle majordome : un robot.

Type : aventure graphique
Intérêt : 14
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitages : ★★★★★
Prix : n.c.

Dragons of Flame



ATARI ST

Un charme envoûtant se dégage de l'aventure entreprise par la petite troupe que vous dirigez. Les héros sont attachants, les ennemis sont féroces et l'affaire est enthousiasmante. En prime, des graphismes agréables et des animations réussies.

US Gold SSI. Programmation : Graham Lilley ; graphisme : Kevin Bulmer.

La saga des héros de la Lance se poursuit. La maléfique reine des ténèbres, Takhisis, a lâché ses hordes de Draconians sanguinaires sur le pays de Krynn. Pleurs et cris règnent désormais partout et la résignation s'abat sur des contrées autrefois heureuses. Seul un petit groupe d'aventuriers composé de huit membres décide de renverser les forces du chaos. Ils se donnent pour mission de se faufiler au travers des grottes de Sla-Mor jusqu'à la forteresse de Pax Tharkas, puis de s'emparer de la mythique épée Wyrmslayer dont la puissance les aidera à délivrer des esclaves qui viendront renforcer les armées du bien. Les huit compagnons sont très différents

nains pillards, des guêpes géantes, des goblins, des trolls, des zombies, des chiens sauvages et même des hommes serviteurs des Draconians. C'est dur ! Heureusement, vous trouvez en cours de route des armures et boucliers, des bagues magiques, des potions (qui soignent ou qui rendent plus fort) ou des parchemins dont la lecture permettra aux membres de l'équipe de jeter des sorts.

Des NPC (personnages qui ne participent pas au jeu), que vous rencontrez durant votre quête pourront éventuellement vous accompagner. Leur aide s'avère indispensable pour parvenir au terme du jeu. Parmi ces NPC, on note Eben Shatteston, un



Traque draconienne des troupes draconianes.

mercenaire qui, le cas échéant, peut mettre son épée à votre service ou Gilthanas, un elf guerrier qui connaît parfaitement le pays. Autre point intéressant de *Dragon of Flame*, son interactivité. Vous pouvez en effet voir votre leader se déplacer en temps réel dans une vision panoramique vu de haut, ce qui vous permettra éventuellement d'éviter les mauvaises rencontres. Vous disposez aussi d'un mode carte qui vous donne toujours une idée précise de la position des troupes draconianes qui déferlent sur le pays des elfes. En cas de rencontre ou de combat, le logiciel change de mode de visualisation et adopte une vue de profil. C'est par le biais de



Un jeu de rôle classique au graphisme convaincant.

les uns des autres, on note ainsi la présence de Goldmoon, une farouche guerrière, fille de la tribue de Que-Shu. Son compagnon, Riverwind, est lui aussi de la partie et n'hésitera pas à la protéger en cas de coup dur. Raistlin Majere, le magicien n'a pas une forte constitution, ce qui ne l'empêche pas d'être un des piliers du groupe grâce à la puissance de ses sortilèges. Son frère, Caramon Majere, est un féroce guerrier dont la robustesse s'avère indispensable lors des combats rapprochés. Enfin, Flint Fireforge, le nain ne brille pas par l'intelligence, mais son excellente forme physique est un atout pour la réussite de l'équipe.

Outre les Draconians, vous devez affronter des



La carte du terrain.



Mode de visualisation des rencontres.



Les combats sont animés avec fluidité.

menus déroulants que vous pourrez utiliser des sorts ou donner des indications et instructions à chacun des membres de l'équipe.

Les graphismes du programme sont agréables et les animations fluides et réussies. Les mordus et même les néophytes dans le domaine des jeux de rôle seront sensibles au charme envoûtant de *Dragon of Flame*.

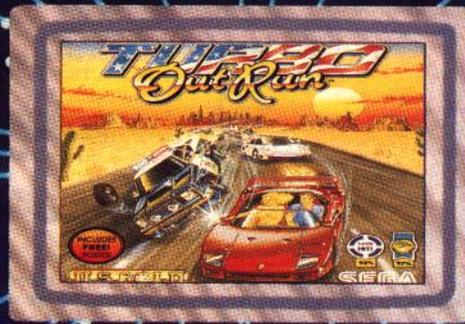
Eric Caberia

Type : jeu de rôle
Intérêt : 16
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : C

Les Top NANA

TOP 8 bits

- TURBO OUT RUN
US GOLD, AMSTRAD CPC
- LES JUSTICIERS
OCEAN, AMSTRAD CPC
- GHOST BUSTER 2
ACTIVISION, AMSTRAD CPC
- LES VAINQUEURS
US GOLD, AMSTRAD CPC
- BATMAN THE MOVIE
OCEAN, AMSTRAD CPC
- GHOUL'S N GHOST
US GOLD, AMSTRAD CPC
- CABAL
OCEAN, AMSTRAD CPC
- STRIDER
US GOLD, AMSTRAD CPC
- 12 JEUX EXCEPTIONNELS
GREMLIN, AMSTRAD CPC
- LES 100 % A D'OR
OCEAN, AMSTRAD CPC
- WEST PHASER
LORICIEL, AMSTRAD CPC
- KNIGHT FORCE
TITUS, AMSTRAD CPC
- HARD DRIVIN
DOMARK, AMSTRAD CPC
- ARCADE HITS
LORICIELS, AMSTRAD CPC
- NINJA WARRIOR
VIRGIN, AMSTRAD CPC



LE JEU DU MOIS

TURBO OUT RUN

TOP 16 bits

- TURBO OUT RUN
US GOLD, ATARI/ST, AMIGA
- LES VOYAGEURS DU TEMPS
DELPHINE, ATARI/ST, AMIGA
- STRIDER
US GOLD, ATARI/ST, AMIGA
- LES JUSTICIERS
OCEAN, ATARI/ST
- FERRARI FORMULA ONE
ELECTRONIC ARTS, ATARI/ST
- CHASE HQ
OCEAN, ATARI/ST, AMIGA
- BATMAN THE MOVIE
OCEAN, ATARI/ST, IBM PC
- LES VAINQUEURS
US GOLD, ATARI/ST
- GHOST BUSTER 2
ACTIVISION, ATARI/ST, AMIGA
- CRAZY CARS 2
TITUS, ATARI/ST, IBM PC
- GHOUL'S N GHOST
US GOLD, ATARI/ST, AMIGA
- WILD STREETS
TITUS, ATARI/ST, AMIGA
- SIM CITY
INFOGRAMME, AMIGA
- SHERMAN M4
LORICIELS, IBM PC, ATARI/ST
- M1 TANK PLATOON
MICROPROSE, IBM PC

47000 AGEN 90, boulevard de la République T : 53.66.93.99
 49000 ANGERS Centre Commercial des Halles T : 41.86.11.00
 64600 ANGLLET Centre Com. Mercure Av. J.L. Laporte T : 59.52.40.69
 74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T : 50.51.47.22
 06600 ANTIBES 2928, route de Grasse T : 93.74.18.06
 59410 ANZIN Centre Commercial Petite Forêt T : 27.29.36.90
 95100 ARGENTEUIL 53, rue Paul Vaillant Couturier T : 39.61.40.44
 13200 ARLES 2, bis place Lamartine T : 90.96.11.02
 84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T : 90.85.82.10
 73000 BASSENS CHAMBERY Ct. Com. Gallon, rue Centrale T : 79.70.53.33
 90000 BELFORT 52, faubourg de France T : 84.28.38.21
 25000 BESANCON Ct. Com. Chateaufarine rte de Dole T : 81.52.26.03
 62400 BETHUNE Centre Commercial la Rotonde T : 21.56.98.10
 92120 BOULOGNE 96, rue Jean Jaurès T : 46.05.59.04
 62200 BOULOGNE SUR MER 25/27 rue Thiers T : 21.83.14.15
 13470 CABRIES PL CAMPAGNE Ct. Com. Barneoud Bt. B T : 42.02.54.45
 14000 CAEN 87/91, rue de Bernières T : 31.86.65.30
 62100 CALAIS Centre Commercial Continent T : 21.34.90.77
 06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 août T : 93.38.82.83
 37170 CHAMBRAY LES TOURS Ct. Com. Chambray 2 T : 47.28.21.30
 28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T : 37.21.28.28
 50000 CHERBOURG 12, avenue de Paris T : 33.20.52.52
 60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Cornelle T : 44.86.00.02
 71680 CRECHE/SAONE Gal. March. des Bouchardes T : 85.37.16.55
 94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN186 T : 48.98.31.51
 76200 DIEPPE Centre Commercial Mammouth T : 35.82.99.84
 59140 DUNKERQUE 98/102 bd Alexandre III T : 28.63.89.77
 38130 ECHIROLLES Ct. Com. Espace Comboire T : 76.33.34.81

69130 ECULLY Centre Commercial Le Perollier T : 78.33.68.01
 93800 EPINAY SUR SEINE Centre Commercial Epicentre T : 48.29.11.50
 27000 EVREUX Cap Caer Normandie T : 32.31.17.17
 91000 EVRY Centre Commercial Evry 2 T : 60.77.39.59
 83600 FREJUS 805, avenue de Latrre de Tassigny T : 94.53.32.02
 72000 LE MANS C.C. Beauregard Intern. Rt d'Alençon T : 43.23.36.40
 59000 LILLE 59, rue Nationale T : 20.57.59.12
 69002 LYON 26, rue Grenette T : 78.42.99.79
 78200 MANTES LA JOLIE 6, avenue de la République T : 34.78.64.40
 13006 MARSEILLE 39, avenue Cantini T : 91.78.00.61
 14120 MONDEVILLE Centre Commercial Supermonde T : 31.34.20.30
 42000 MONTIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T : 77.34.19.85
 68000 MULHOUSE 75, rue Franklin T : 89.59.89.89
 54000 NANCY Centre Commercial St Sébastien T : 83.35.70.92
 44000 NANTES Place du Change T : 40.48.19.96
 58000 NEVERS 1, rue Hoche T : 86.21.50.40
 06000 NICE 4, boulevard J. Jaurès T : 93.80.87.87
 06000 NICE 122, boulevard Gambetta T : 93.88.57.57
 30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T : 66.29.87.99
 62900 NOYELLES GODAULT C. Commercial Auchan T : 21.49.77.01
 75010 PARIS 1, place Stalingrad T : 40.37.41.19
 75001 PARIS 31, boulevard Sébastopol T : 42.33.74.45
 75011 PARIS 31, avenue de la République T : 43.57.97.91
 75007 PARIS 28, avenue Motte Picquet T : 47.05.30.00
 75005 PARIS 97, rue Monge T : 45.35.00.13
 75013 PARIS Ctre Com. Massena place Venetie T : 45.83.48.92
 75014 PARIS 88, avenue du Maine T : 43.21.94.30
 75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T : 45.74.59.74

75014 PARIS 45, avenue du Général Leclerc T : 43.27.79.11
 75019 PARIS 211, rue de Belleville T : 46.07.25.97
 64000 PAU 2, boulevard Commandant R. Mouchotte T : 59.30.64.66
 34470 PEROLS Z.A.C. du Fenouillet T : 67.50.02.49
 66000 PERPIGNAN 26 Cours Lazare Escarguel T : 68.34.07.62
 86000 POITIERS place du Marché N. Dame La Grande T : 49.41.63.40
 17138 PUILBOREAU rue du 18 Juin C.C. Beaulieu T : 46.67.24.56
 21000 QUETIGNY 11, avenue de Bourgogne T : 80.46.58.88
 42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T : 77.72.36.00
 76000 ROUEN 43, rue des Carmes T : 35.07.07.07
 76000 ROUEN Avenue de Caen T : 35.03.95.15
 95200 SARCELLES Centre Commercial Les Flanades T : 34.19.61.00
 93270 SEVRAN Centre Commercial Beau Sevran T : 43.83.41.11
 93200 ST DENIS 3, Cours des Arbalétriers T : 48.20.12.15
 38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T : 76.75.45.50
 42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T : 77.41.75.69
 69230 ST GENIS LAVAL Ct. Com. St Genis 2 les B Barolles T : 78.56.43.35
 45140 ST JEAN DE LA RUEILLE Ctre Com. Auchan T : 38.43.51.20
 91700 STE GENEVIEVE/BOIS 96, route de Corbeil T : 60.16.28.50
 67000 STRASBOURG place de l'Homme de Fer T : 88.22.34.00
 65000 TARBES 1, avenue Bertrand Barrère T : 62.51.21.21
 31500 TOULOUSE 88, allées J. Jaurès T : 61.62.90.36
 31000 TOULOUSE 7/9, boulevard Lascrosses T : 61.23.90.94
 10000 TROYES 7, rue de la République T : 25.73.73.89
 26000 VALENCE Centre Commercial Valence II T : 75.55.98.92
 69120 VAULX EN VELIN Ct. Com. du G. Vire. 1, av. Gabriel Peri T : 72.04.54.14
 59650 VILLENEUVE D'ASCO Ctre Com. Villeneuve 2 T : 20.91.47.85
 01440 VIRIAT Galerie Marchande La Chambrière T : 74.23.48.82

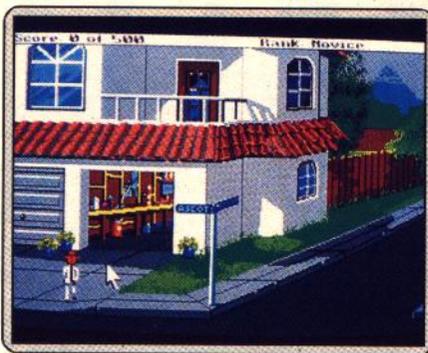
Chez NASA, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN

SSS AVENTURE

Leisure Suit Larry II

Graphismes améliorés pour ce second volet d'un jeu vieillissant sauvé par son thème.

aventure animée : type
15 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★ : animation
★★ : bruitages
anglais : langue
C : prix

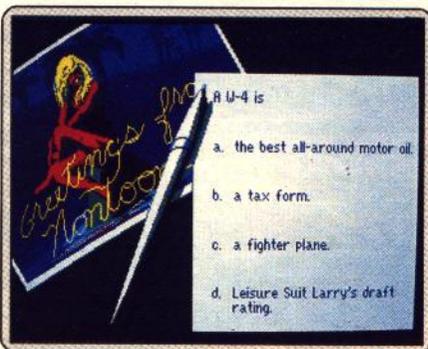


Larry est le prototype parfait du play-boy ringard (costume trois pièces trop serré et sourire luisant), qui semble persuadé que toutes les femmes sont des citadelles qui n'attendent que lui. Mais voilà, la réalité est beaucoup moins rose. Notre play-boy des banlieues doit trouver le moyen d'entrer en interaction avec les différentes créatures de rêve qu'il rencontre (ces dames sont vertueuses, que voulez-vous), ceci dans l'espoir de fonder un petit ménage tranquille. Les graphismes du deuxième volet de Larry sont améliorés. On peut s'empêcher cependant de trouver que le programme a pris un coup de vieux avec l'apparition de logiciel d'aventure tel qu'*Indiana Jones* et tous ses successeurs. Les animations souffrent du même problème d'obsolescence. D'autre part, la version Amiga ne se distingue en rien de celle du ST (ce qui est quand même dommage). Dernier petit point : Sierra devrait désormais penser à traduire en français ses programmes comme le font ses petits camarades, ce qui aiderait beaucoup pour « draguer facile ». Un programme amusant malgré tout. (Disquette Sierra on line).
Eric Caberia

Leisure Suit Larry III

Diversité et érotisme accentuent l'intérêt de la troisième partie des aventures de Larry.

aventure animée : type
15 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★ : animation
★★ : bruitages
anglais : langue
C : prix

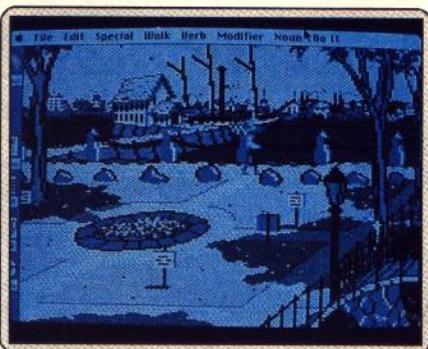


Les possesseurs de PC se lancent dans le troisième volet de cette grande épopée. *Leisure Suit Larry III* est un excellent programme, en tout point semblable à tous les softs d'aventure animée Sierra. Notre héros, devenu P.G.-G. au sein de l'île qui fut le théâtre de sa seconde mission, se voit en quelques secondes déchu de tous ses privilèges. Sa femme le plaque, son patron le jette... Tout recommence à zéro ! Ce soft possède quand même quelques atouts que l'on ne trouvait pas dans les deux premiers épisodes. Les décors utilisent de plus en plus de plans différents pour rendre compte de la 3D. Une sauvegarde automatique s'enclenche toutes les cinq minutes de jeu. Enfin, les concepteurs de *Leisure Suit Larry III* semblent de plus en plus portés sur l'érotisme. En ouverture, il s'agit de regarder à la jumelle l'immeuble d'en face... Plus loin, Larry séduira la belle, sur un magnifique gros plan d'une blonde Hawaïenne. Un bon soft donc, difficile puisque le score à atteindre est cette fois-ci de 2000 points et techniquement bien réalisé sur PC (voir le test de Larry II sur PC, *Tilt* n° 64) (disquette Sierra).
Olivier Hautefeuille

Gold Rush

Humour et interactivité alliés au facteur temps sont les atouts d'un jeu qui ne brille ni par le graphisme ni par le son.

aventure animée : type
16 : intérêt
★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★ : bruitages
D : prix



Sierra continue à adapter ses titres sur le Macintosh. *Gold Rush* vous propulse à New York en 1848, c'est-à-dire au début de la ruée vers l'or. Une époque où les fortunes se font et se défont rapidement. Mais pour l'instant, votre priorité est de prendre le bateau pour vous rendre sur la côte ouest. Ce soft possède toutes les « qualités Sierra » : décor 3D, scénario original et rempli de rebondissements, humour et interactivité des personnages. On se délecte ! D'autant que le facteur temps prend ici une importance primordiale. Certaines actions doivent en effet être exécutées au bon moment. Une excellente idée qui introduit du stress dans la réflexion. La réalisation reste en revanche fidèle à la politique de « transcodage pur et dur » de cet éditeur. Les graphismes, déjà cubiques sur ST, n'ont pas gagné en finesse. Et sur écran monochrome, le résultat est parfois très confus. Quant au son, il n'est pas très convaincant. Seules les animations tirent leur épingle du jeu. *Gold Rush* est malgré tout un excellent Sierra (disquette Sierra pour Mac + et suivants - en couleur sur Mac II - Second lecteur conseillé).
Olivier Scamps

Hillsfar

La très bonne facture de cet excellent jeu mêlant rôle et action permettra aux novices de s'initier.

rôle/action : type
16 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★★★ : animation
★★★ : bruitages
C : prix



Voici les versions ST et Amiga de cet excellent jeu (testé dans *Tilt* n° 67 et 68), mélange de rôle et d'action, de la lignée *Advanced Dungeons and Dragons*. Votre héros, guerrier, magicien, clerc ou voleur sera créé de manière simple ou chargé parmi les personnages prédéfinis fournis. Sa quête va le mener de labyrinthe en maison sans oublier les souterrains et les passages secrets. Les épreuves sont multiples : parcours à cheval, concours de tir à l'arc, combat dans l'arène, crochetage des serrures... Il pourra s'adjoindre des compagnons pour faciliter sa quête. Les graphismes sont absolument splendides et très variés, tant par les dessins eux-mêmes que par le mode de vue adopté : vue latérale, vue du dessus avec ou sans relief, vue 3D. L'animation est d'un bon niveau et le thème musical agréable. S'il s'éloigne des jeux de rôle plus classique et risque de déconcerter le puriste, *Hillsfar* n'en demeure pas moins un jeu prenant et diversifié, susceptible de mieux faire connaître les jeux de rôle aux novices. Les versions ST et Amiga sont strictement identiques (notice et jeu en français) (disquette SSI pour Atari ST et Amiga).
Jacques Harbonn

Gold of The Americas

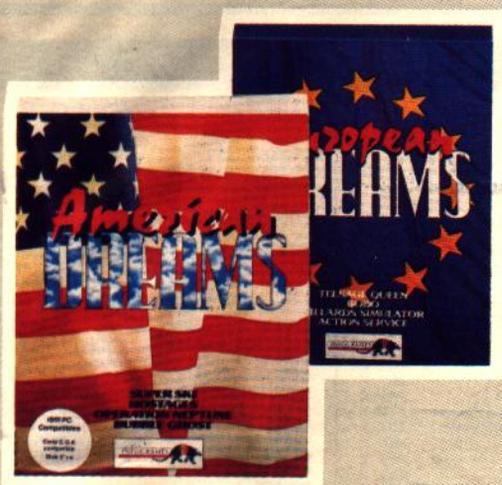
Ni animation ni bruitages pour cette expédition où économie et histoire jouent un grand rôle.

aventure historique : type
12 : intérêt
★★★ (EGA) : graphisme
- : animation
- : bruitages
C : prix



Ce programme se propose de faire de vous un conquistador. Gérant simultanément une dimension historique et économique, le logiciel vous permet de diriger une grande expédition. Vous pouvez ensuite fonder des colonies, disposer d'armées ou faire l'acquisition d'esclaves africains en fonction de votre budget. Une fois votre colonie établie, vous devez la défendre des agressions des concurrents européens. L'attaque étant le meilleur des défenses, vous pouvez contrer vos adversaires sur terre et mer. Gardez néanmoins un œil sur vos colonies pour éviter les révoltes internes. Les différents événements du programme sont ponctués par l'affichage de vignettes assorties de commentaires et de valeurs chiffrées. Les choix et options du jeu vous sont proposés sous forme d'icônes. Les graphismes de *Gold of The Americas* sont simples mais efficaces dans le mode EGA. Le programme ne dispose malheureusement pas d'animations ni de bruitages, ce qui le met en retrait des productions actuelles, dommage (disquette SSG pour PC).
Eric Caberia

les meilleurs logiciels ...



PACK LOGICIELS
American Dreams
European Dreams
 Convient pour
 PC 5"1/4 - PC 3" 1/2.
 AMIGA - ATARI ST.

PACK LOGICIELS *Les Futuristes + les Aventuriers*

Convient pour:
AMSTRAD
 8 titres
 par cassette ou disquette

Convient pour:
THOMSON
 4 titres
 par cassette ou disquette

disquette
 4 titres **299_F**

cassette
 AMSTRAD ou
 THOMSON **199_F**

disquette
 AMSTRAD ou
 THOMSON **249_F**

... les nouveaux accessoires !

MANETTE DE JEUX
"TERMINATOR"
 Convient pour:
 AMSTRAD CPC
 AMIGA - ATARI ST
 C 64 - C 128
 THOMSON MO6,
 TO8, TO9, TO9 +.



59_F

PACK ACCESSOIRES
 comprenant :
 - 1 manette avec 6
 microswitch QUICK GUN
 TURBO 6 ;
 - 1 boîte rangement
 accordéon ;
 - 10 disquettes SONY 3,5"
 DF-DD.
 Convient pour
 ATARI ST - THOMSON
 AMIGA



249_F

CONFORAMA

DISPONIBLES
 DANS TOUS
 LES MAGASINS

PRIX VALABLES
 JUSQU'AU
 28 FEV. 1990

PEDRE CONTACT 2173

Ne payez plus pour acheter...



05 05 13 00

Starsoft vous offre l'appel.



AMSTRAD CPC		ATARI	
<p>PROCHAINEMENT</p> <p>P-47 129 F 179 F PANIC STATION 95 F 145 F RAINBOW ISLAND 95 F 145 F</p>		<p>PROCHAINEMENT</p> <p>DRAGON FLIGHT NC HARLEY DAVIDSON NC LORD OF RISING SUN 279 F LIVERPOOL NC P-47 249 F U.M.S II 259 F</p>	
<p>HIT-PARADE</p> <p>3D POOL 95 F 145 F 3D GRAND PRIX 114 F 144 F AIRBORNE RANGER 136 F 179 F ASPAR GRAND PRIX 119 F 159 F BUFFALO BILL 119 F 159 F CHUCK YEAGER 95 F 145 F CRAZY CARS II 125 F 159 F DRAGON NINJA 95 F 145 F FIGHTING SOCCER 99 F 149 F GUNSHIP 175 F 225 F H.A.T.E 95 F 145 F HEROES OF THE LANCE 95 F 149 F HIGHWAY PATROL 189 F INDIANA JONES LAST C. 145 F JACK NICKLAUS GOLF 119 F 159 F LE MAITRE ABSOLU 187 F LE MAITRE DES AMES 169 F MANOIR DE MORTEVILLE 175 F NAVY MOVES 97 F 159 F NIGEL MANSELL 89 F 139 F OMEYAD 187 F PACMANIA 95 F 141 F PERMIS DE TUER 95 F 145 F PURPLE SATURN DAY 141 F 195 F RICK DANGEROUS 95 F 145 F RUNNING MAN 89 F 139 F SAVAGE 95 F 147 F SHINOBI 95 F 149 F SOCCER MICROPROSE 99 F 155 F STARWARS TRILOGY 147 F 219 F SUPER SCRAMBLE 95 F 145 F THUNDERBIRDS 119 F 159 F VINDICATORS 89 F 139 F XENOPHOBE 109 F 162 F</p>		<p>HIT-PARADE</p> <p>ACTION 2 ST 279 F (TECHNOPOP+MOTOR MASSACRE+ARTURA +CYBERNOID+DEFLECTOR) STARWARS TRILOGY 269 F (LA GUERRE DES ÉTOILES+L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE+RETURN OF JEDI)</p>	
<p>NOUVEAUTES</p> <p>TEST DRIVE II 119 F 189 F ALTERED BEAST 99 F 149 F AFTER THE WAR 109 F 149 F BATMAN le film 95 F 145 F BERVERLY HILL COP 109 F 149 F BOMBER 149 F 199 F CABAL 95 F 145 F CHICAGO 90 144 F 192 F CORSAIRES 109 F 149 F CONTINENTAL CIRCUS 97 F 147 F DEFENDER OF CROWN 189 F CHASE H.Q 99 F 149 F DOMINATOR 95 F 145 F DOUBLE DRAGON 89 F 139 F DRAGON SPIRIT 99 F 149 F DYNAMITE DUX 97 F 147 F GALAXIE FORCE II 119 F 159 F GAZZA'S SOCCER 129 F 169 F GHOSTBUSTER II 119 F 159 F GHOULS 'N' GHOSTS 95 F 145 F GREAT COURT 145 F 195 F HARD DRIVING 99 F 149 F IRON LORD 175 F 225 F JACK NICKLAUS GOLF 129 F 189 F KICK OFF 129 F 169 F KICK OFF 139 F 179 F MARAUDER 165 F MOONWALKER 95 F 145 F MOT 109 F 149 F MYTH 129 F 149 F NINJA WARRIOR 99 F 149 F NIGHT HUNTER NC NC OPERATION THUNDERB. 89 F 139 F Pictionary 195 F 269 F PASSING SHOT 99 F 149 F POWERDRIFT 99 F 149 F RALLY CROSS 119 F 159 F ROCK AND ROLL 95 F 145 F SPHAIRA 189 F SPHERICAL 135 F 175 F SUPER WONDERBOY 95 F 145 F SUPER PUFFY'S 169 F THE STRIDER 89 F 139 F TOM ET JERRY No II 119 F 159 F TOOBIN 95 F 145 F TURBO OUTRUN 95 F 145 F TUSKER 109 F 149 F WILD STREETS 125 F 165 F UNTOUCHABLE 95 F</p>		<p>NOUVEAUTES</p> <p>ALTERED BEAST 195 F AUSTERLITZ 269 F ASPAR GRAND PRIX 239 F B.A.T 379 F BEVERLY HILL COP 259 F BOMBER 285 F BLOODWYCH 247 F BLADE WARRIOR 229 F CABAL 197 F CALIFORNIA GAMES 195 F CHAMBER OF SHAOLIN 219 F CHASE H.Q 195 F CHAOS STIKE BACK 229 F CHESSPLAYER 269 F CORSAIRES 229 F COMMANDO 199 F E.S.S 279 F DARK CENTURY 259 F DAY OF THE VYPER 269 F DOGS OF WAR 219 F DOUBLE DRAGON II 195 F DRAGON'S OF FLAME 269 F DYNAMIC DEBUGGER 269 F ESKIMO GAMES 269 F EXTRA TIME (kick off) 119 F GALAXIE FORCE II 249 F GAME SUMMER ED 219 F GAZZA'S SOCCER 239 F GHOSTBUSTER II 237 F GHOULS 'N' GHOSTS 189 F GREAT COURT 249 F HARD DRIVING 197 F HOUND OF SHADOW 245 F H.A.T.E 219 F HILLSFAR 249 F HIGHWAY PATROL II 229 F INTERPHASE 3D 247 F INTRUDERS 249 F IRON LORD 289 F KNIGHT FORCE 249 F LASER SQUAD 219 F MANIAC MANSION (VF) 249 F MOONWALKER 195 F MOT 229 F NAVY MOVES 239 F NORTH AND SOUTH 239 F ONSLAUGH 189 F PAPERBOY 199 F PASSING SHOT 245 F RALLY CROSS 249 F RED STORM RISING 269 F ROCK AND ROLL 197 F ROGER RABBIT 235 F SHINOBI 179 F SOLDIER 2000 195 F SPIDERMAN 249 F SPYBLAZE 219 F SUPER WONDERBOY 197 F SUPER SCRAMBLE 219 F TERRY JAC ADVENTURE 219 F THE STRIDER 179 F TOM ET JERRY No II 269 F TURBO OUTRUN 187 F TV SPORT FOOTBALL 249 F TWIN WORLD 239 F UNTOUCHABLES 175 F WALL STREET 269 F WILD STREET 239 F XENON II 247 F</p>	
<p>COMPILATIONS</p> <p>K7 DK</p> <p>MASTER SKATE 209 F (SKATEBALL+LIVE LET DIE+STAR WARS+ FURY+TETRIS+TOMANUK+MANGE CALLOZ+ ATF+EXOLON+METHERMOLD)</p> <p>SIX SUPER CARS 139 F 189 F (NIGEL MANSELL+3D GRAND PRIX+ASPHALT+ OVERLANDER+FURY+BUGGY 2)</p> <p>TOP 17 159 F 219 F (AIRRAK+BATTT+BATTLE SHIPS+SIGMA 7+ BOMB JACK 18+COMECATS+L'YPER+CORNAUD+ CRITICAL MASS+OEPSSTRIKE+SABOTEUR+ SABOTEUR 2+SCOOTY+DOD+THAKOTOS+TURBO SPIRIT+1942)</p> <p>100 % DYNAMITE 149 F (DOUBLE DRAGON+LAST NINJA II+ AFTERBURNER+VEC LE NANS)</p> <p>The STORY SO FAR V2 129 F 149 F (SPACE HARRIER+BEYOND ICE PALACE+ LIVE LET DIE+HOPPING MAD+OVERLANDER)</p> <p>BEST OF VOL II 129 F 189 F (FOOTBALL MANAGER II+HOT SHOT+ZOMBIE+ TETRIS+LE MECROMANCIE)</p> <p>THRILL TIME GOLD 139 F (PAPERBOY+GHOST BUSTERS+BATTY+ BOMB JACK+TURBO ESPRIT)</p> <p>THRILL TIME PLATINIUM 139 F 195 F (CRUCY ROT+THUNDERCATS+SPACE HARRIER+ B.ICE PALACE+LIVE LET DIE+OVERLANDER+ HOPPING MAD+GOLF GARIKAKOS+DRAGON LAIR +IKARI WARRIOR)</p> <p>SILVER COLLECTION 199 F (SKATEBALL+PACMANIA+INT SOCCER+STARWARS +STRICE FORCE HARRIER+IKARI WARRIOR)</p>		<p>EDUCATIFS (en disk pour 6218)</p> <p>FUN SCHOOL 2 (- de 6 ans) 149 F FUN SCHOOL 2 (6 a 8 ans) 149 F FRANCAIS CP-CE1 219 F FRANCAIS CM 199 F FRANCAIS REUSSITE 6ieme 159 F FRANCAIS REUSSITE 5ieme 159 F FRANCAIS REUSSITE 4ieme 159 F FRANCAIS REUSSITE 3ieme 159 F</p> <p>MATHS SUCCES 6ieme 159 F MATHS SUCCES 5ieme 159 F MATHS SUCCES 4ieme 159 F MATHS SUCCES 3ieme 159 F</p> <p>ANGLAIS DEBUTANT 189 F ANGLAIS CONFIRME 189 F BALLADE OUTRE RHIN 199 F ENIGME A OXFORD (4/3*) 219 F ENIGME A MADRID (4/3*) 219 F ENIGME A MUNICH (4/3*) 219 F</p>	
<p>UTILITAIRES (en disk pour 6218)</p> <p>ADVANCED OCP ART STUDIO 259 F GESTION BUDGET FAMILIAL 279 F PACK PRINTER CPC 459 F PACK GESTION CPC 675 F LA SOLUTION CPC 579 F TASPINT 307 F TEXTOMAT 330 F</p>		<p>COMPILATIONS</p> <p>THE STORY SO FAR V1 195 F (B.THE ICE PALACE+IKARI WARRIOR +BUGGY BOY+BATTLE SHIP)</p> <p>THE STORY SO FAR V3 195 F (THUNDERCATS+BOMB JACK+SPACE HARRIER+LIVE AND LET DIE)</p> <p>MASTER COLLECTION 249 F (NIGEL MANSELL+HOT SHOT+MARBLE MADNESS+FOOTBALL MANAGER II)</p> <p>TRIAD II 239 F (BAAL+MENACE+TETRIS)</p>	
<p>TRÈS SOFT LES CADEAUX!</p> <p>POUR UNE COMMANDE DE</p> <p>2 LOGICIELS: LE STYLO PLUME + LE TROMBONE GÉANT</p> <p>3 LOGICIELS: LE STYLO PLUME + LE TROMBONE GÉANT + LA TROUSSE</p> <p>OU LA REMISE DE 10 %</p>		<p>COMMODORE 64</p> <p>NOUVEAUTES</p> <p>BOMBER 169 F 229 F EYES OF HORUS 147 F GALDREGON DOMAIN 99 F 149 F GHOSTBUSTER II 99 F 139 F KICK OFF 129 F 169 F SUPER WONDERBOY 99 F 139 F MYTH 125 F NINJA WARRIOR 99 F DRAGON SPIRIT 109 F 149 F OMEGA 219 F FIGHTING SOCCER 125 F 165 F POWER DRIFT 99 F 139 F DRAGON WARS 189 F STUNT CAR 169 F 219 F THRILL TIME PLAT. 135 F 179 F BEVERLY HILL COP 159 F TEST DRIVE II 189 F</p>	

OFFRE SPECIALE
 - 10%
 pour toute commande de 3 logiciels



besoin. Je m'arrête là, si tu as besoin d'autres renseignements, écris à Tilt, le meilleur magazine.

P.S. : le plus dur, c'est dans le château.

Ma question : dans **Indiana Jones**, que faire dans le temple de la troisième épreuve ? Je passe la première, la seconde, je suis les lettres de Jéhovah en n'importe quelle langue... Mais la 3^e, je suis embêté.

ZACK THE BELGE 64

J'aimerais des pokes sur C 64 pour **Operation Wolf, Defender of the Crown, Elite, Double Dragon**. Comment fait-on pour jouer à **Dragon's Lair** ? Comment sortir de la prison dans **Eureka**, lors de la guerre mondiale ? A quoi servent les différents modes en appuyant sur la touche J dans **Last Ninja II** ? Quel est le code pour passer les portes dans V ?

XL KILLER'S

Pour Basil, le détective privé sur 800 XL, voici mes indices pour les 3 premiers tableaux.

Premier tableau, prendre les objets suivants : la cigarette, le revolver, le couteau, la clef, le diamant.

Deuxième tableau : le diapason, la carte à jouer, le bracelet, la bourse, la boule avec un V en dessous.

Troisième tableau : la bougie, l'enveloppe, le cadenas, le diamant, la cigarette.

Je recherche aussi des indices pour **Mindshadow** et **The Pawn** sur 800 XL.

Pour **Ghostbusters** : Butterfly, répondre Y puis 50542224. Mais comment affronter Zull ? J'espère que l'on m'aidera, merci à tous les XL Men ?

L'HOMO ATARUS

Dans **Kult**, il ne faut donner ni à manger, ni à boire à la grand-mère. Prendre des aliments et suivre le passage de gauche puis tout droit. Dans le réfectoire, prendre le couperet (regarder l'œil en haut à droite). Partir ensuite dans la salle « apaisements des puissances ». Combattre la prêtresse. Enlever le masque de Sai Fai (télékinésie) puis l'endormir (Brouilleur d'esprit). Lui faire boire la potion. Partir vers la salle où il y a la grille. Là, mettre l'œuf dans la gueule de l'araignée. La grille s'ouvre. Au fond de cette salle se trouve la seconde statuette (en haut à gauche). La prendre (télékinésie) et la mettre dans la niche. Comment faire broyer le mur d'étoile ? Qu'y a-t-il dans le creux après avoir mis les 2 Statuettes dans la niche ?

SAMUEL

Dans **Indiana Jones**, à la première épreuve du graal, il faut cliquer sur l'endroit qui est indiqué sur le dessin du manuel du graal. A la deuxième épreuve, il faut suivre les lettres de Jéhovah sinon vous mourez. A la troisième épreuve, il faut que vous cliquiez tout de suite et sans bouger dans l'ouverture qui est de l'autre côté du graal.

Pour reconnaître le graal, vous devez lire sa description qui se trouve dans le journal. Il y a plusieurs descriptions du graal, prenez celle des inscriptions des catacombes de Venise.

ANANKE

Pour lolo & Cie (Tilt n° 73), dans **Ultima V**, connaître le sort An Ylem n'est pas indispensable ; il suffit d'avoir trouvé l'amulette de Lord British, avant d'avoir à entrer dans la nuit la plus noire.

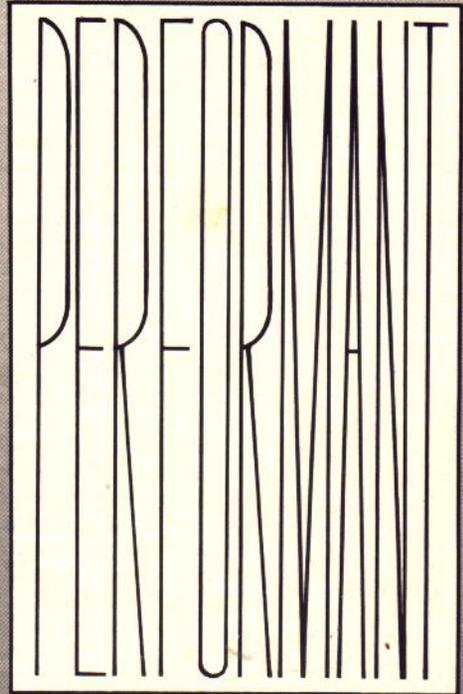
Le fait de porter la couronne de Lord British protège de toute attaque magique, telle que la possession par un démon ou un wisp par exemple. Il faut un grappin pour escalader une montagne. Va à **Buccaneer's Den** voir Lord Dalgrin ; il est le début d'une chaîne d'informations qui te conduiront à Lord Michael à **Empath Abbey**. Pour apprendre à jouer de la harpischord, va voir Lord Kenneth au phare de Greyhaven. Enfin, bien qu'ayant terminé hélas ce jeu, à mon avis fabuleux, je ne me souviens pas avoir rencontré la Mystic Weapon of the Avatar ; j'ajoute que je joue sur un Tandon (compatible PC).

Pour Nico (Tilt n° 73) : dans **Terra**, après avoir tué le monstre du temple, il faut accomplir les deux autres tâches : aller sur la base d'Alfol, avec la commande **Embarquer**, puis revenir, avec la commande **Rembarquer** ; enfin aller sur Meduz.

LE RAMSES FOU

Pour Pokeman, dans **Space Harrier**, il faut remplacer les chaînes 53 6C DF CE par 60 02 DF CE, 53 6C DF DO par 60 02 DF DO (O = zéro). Pour **Night Hunter** dans **Indiana Jones** il faut prendre le crochet de l'un des deux squelettes pirates puis passer sous la nappe d'eau (utiliser torche avec bouteille d'eau) puis trouver le bouchon situé au-dessus d'un pont de pierres puis utiliser le crochet sur le bouchon et enfin utiliser le fouet sur le bouchon ou sur le crochet, remonter par l'échelle, traverser le lac maintenant vide puis continuer dans le labyrinthe. Pour **Rémi Bonneau** dans **Karate Kid II**, il faut bouger la manette de droite à gauche afin d'ac-

POSSESSEURS D'ATARI ST 520/1040 OUVREZ L'ŒIL !



Et voyez comment recevoir :
- une documentation pour optimiser au maximum l'utilisation de votre micro
- une disquette service GRATUITE avec de nombreux programmes et utilitaires pour votre ordinateur.



Pouvez-vous lire le mot écrit ci-dessus ?

Il s'agit de l'adjectif qualifiant parfaitement l'ouvrage informatique que nous vous invitons à découvrir aujourd'hui : "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre ATARI". Un manuel "mode d'emploi" très complet, facile à lire et à utiliser pour tirer le meilleur parti de votre micro Atari ST 520, 1040 MEGA ST 2 ou 4.

Pour acquérir gratuitement une documentation sur cet ouvrage et savoir comment recevoir votre disquette service cadeau, remplissez et renvoyez la demande de documentation ci-dessous. N'oubliez pas d'y reporter le mot que vous aurez deviné. (Pour pouvoir le lire correctement, mettez ce texte à plat à hauteur des yeux et lisez dans le sens de la flèche). Bonne chance !

DEMANDE DE DOCUMENTATION

à découper et à retourner complétée à : Éditions WEKA, Libre Réponse n°5, 75941 Paris cedex 19 (ne pas affranchir).

OUI, je désire recevoir gratuitement et sans engagement de ma part, votre documentation concernant l'ouvrage "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre Atari (ST 520, ST 1040 et MEGA ST2 et 4)". Je saurai ainsi comment recevoir la disquette service gratuite présentée ci-dessus.

Je note pour cela l'adjectif à deviner qualifiant ce manuel :

Nom : Prénom :

N° : Rue/avenue :

C.P. : Ville :

TM 050608

célébrer le tambour puis taper à la vitesse maximale. Pour Jonathan dans **Robocop**, il faut appuyer return puis taper Alex Murphy en appuyant sur shift, après appuyer sur le bouton gauche de la souris. Dans **Indiana Jones & the temple of the doom**, il faut remonter jusqu'à l'entrée d'un tunnel. Dans le wagonnet, évitez les bosses et les autres wagons, dans le temple, récupérez la pierre sacrée. Toutes ces solutions ont été testées sur Atari 520 STF.

L'ANONYME SEGAMASTER

Dans **Captain Silver**, pour avoir l'option continue, faire BAS 2. Dans **Ghostbusters**, voici un code qui vous permet de commencer le jeu avec 155 000 \$: A.A. 7527602186. Dans **Double Dragon**, le message Push Start n'apparaît pas. Pourtant, voici une solution qui vous permettra de terminer le jeu rapidement : lorsque vous apparaissez dans le temple, sautez dix fois sans avancer, l'option continue sera alors possible. Quelqu'un aurait-il des vies infinies ou des select round pour **Space Harrier 3D**, **Alien Syndrome**, **Captain Silver** et **Maze Hunter 3D** ? Dans **Y's the Vanished O Mens**, je suis bloqué devant une porte scellée par des pouvoirs magiques. En lisant un des six livres (le dernier), j'apprends qu'un médaillon peut vaincre la magie. Il porte le nom de Médaillon de Jemma. Où pourrais-je le trouver ? Merci à tous les Segamaniaques.

HERVE

Dans **les Portes du temps**, comment passe-t-on les portes une fois qu'on a le shaker, les lunettes, le bioterminal, etc. Merci !

STARCOM

Pour **Wasp of Spellmix** (n° 66), dans **Rambo 3**, pour ne pas s'électrocuter, il faut prendre des gants. Pour **Pollux**, **Maximus** et **Optimus**, dans **Vampire**, la trompette paralyse tous les monstres. Dans **Heritage**, voici des codes pour accéder au deuxième tableau (Thomson) : EFIAM, EEINM, EEJNM, EEJNC, EFIHH, BBIFE, BNIAB, NEINA. Pour aller au dernier tableau : EFIHB, EEIBB, EFIHH, EFIBB, EEJNM, EEJNC, HHIBB, MAIFE, BAINB, NEIDB, NAINB, NEIDN, NEIDA. A Las Vegas, jouer à la roulette russe, mettre une balle, tirer, retourner à la roulette russe par la grande avenue... Dès que

vous avez un million, aller à l'hôtel. Sur Thomson, pour **Entropie** : prendre l'ordinateur, il permet de traduire des messages. En parlant (P), voici les renseignements que j'ai obtenus : pour résoudre l'entropie, il faut placer 9 éléments différents dans le sanctuaire (la base, le gzénon, l'indomptable...) ; la cinétique est indestructible à l'extérieur ; le monde est composé de trois périodes (préhistoire, Moyen Age, futur) ; les salles piégées peuvent être neutralisées par un sature ; si la stabilité est touchée par un voyeur, ils se détruisent ; il y a des passages secrets cellules 9E et 92 ; le sanctuaire n'a pas de porte ; il faut se méfier des menteurs et de l'évolution ; le gardien a le meilleur renseignement ; la présence simultanée d'un indomptable et d'un voyeur remonte l'énergie ; en entrant dans l'avenir, surveillance toujours ta force ; au lieu de maudire l'obscurité, allume une torche ; les murs ont leurs secrets. Cherche aide pour **Game Over**, **Slap Fight**, **Renegade** et **Ripoux**.

SUPERCA (Amstradadaradada)

Pour **Pokeman** (Tilt n° 73). Dans **Dragon Ninja**, pour avoir des vies infinies : piste 9 secteur 04, adresse 54, remplace 3D par 00. Pour avoir une énergie infinie : piste 9, secteur 05, adresse 151 : remplace 3D par B7. Pour **Joystickman** (Tilt n° 73). Dans **Combat Scholl**, ralentissage du chrono : 10 B = 0 : Memory & 66. A moi, maintenant : dans **Mission Delta**, que faut-il faire ? Dans le **Passager du temps**, que faut-il trouver, et comment ressortir ? Je ne comprends rien à **Eden Blues**.

RALF RIZOTTO (ST)

Je suis bloqué dans **les Voyageurs du temps** et dans **Quin**. Pour le premier, j'ai réussi à supprimer le loup devant l'abbaye, mais pas moyen de tirer un mot des personnages dans l'auberge, ni d'attraper la soutane dans l'arbre, ni de rentrer dans le château. A quoi sert le monticule de terre ? Pour le deuxième (**Quin**), comment rentre-t-on dans le tombeau. A vot'bon cœur !

GRISARD (C 64)

Je possède **Last Ninja II** depuis plusieurs mois, mais malheureusement, je n'ai jamais réussi à sortir du premier tableau. Je crois avoir récupéré tous les éléments y compris le plan (que je

n'arrive pas à lire). Je vous saurais gré de me donner la solution afin de continuer ce jeu qui, comme vous l'avez écrit, a l'air d'être super.

KILLER HETIL

Pour **Night Hunter**, dans **Indiana Jones** (n° 73) : mauvaise nouvelle : la grille qui te sépare du cercueil est infranchissable ! Bonne nouvelle : sauf si on est déjà dans la pièce du cercueil... Alors, marche bien dans mes traces. Nous voilà dans la salle où se trouve une « machine », normalement, tu l'as déjà vue. Bien : utilise le cordon rouge avec ladite machine, puis utilise la « roue ». Du nerf, junior ! Ok, je t'attends dans la pièce des trois statues. Là, regarde le journal du Graal. Il faut remettre les statues dans le même ordre que celui du journal en poussant l'une ou l'autre successivement. Prends ton courage et le passage qui vient de s'ouvrir, cherche la pièce où les crânes sont alignés. En poussant un crâne, tu joues une note, en regardant le journal, tu découvres une partition, en exécutant la partition, tu ouvres une porte. De l'autre côté... coucou ! Le cercueil ! Et puisque tu demandais comment franchir la grille, désormais, c'est du cake : ouvre le vieux cadenas... So long, Indy. Bon à moi. Dans **les Voyageurs du temps**... please ! Comment masquer la « bête immonde » des égouts ?

CHRISTOPHE LEMAIRE

Dans **Legend of Zelda**, voici des informations qui pourraient être utiles aux courageux qui sont parvenus à tuer Ganon après avoir réuni les huit fragments de la triforce de la sagesse et récupéré la triforce du pouvoir pour enfin sauver la princesse Zelda. Dans le second parcours, le septième labyrinthe se trouve en G13 sur la carte, dans la forêt verte. Il faut brûler l'arbre se trouvant en abscisse G en partant de la gauche et ordonnée 3 en partant du haut.

Le neuvième labyrinthe se trouve en A1 sur la carte. Il faut une bombe pour en faire apparaître l'entrée. L'épée magique se trouve en A10. Déplacer le rocher à l'extrême gauche. Ne pas oublier de prendre le bracet de puissance se trouvant au même endroit que dans la première quête. L'un des bonus de 100 rubis peut être découvert en F4 en brûlant l'arbre vert le plus bas sur l'écran. L'un des container hearth est caché en C1, il faut faire bouger la deuxième tombe à gauche sur la colonne du milieu.

Quant à moi, j'aimerais savoir où se trouve le sifflet dans le second labyrinthe dont nous parle Bruno Pujol (n° 70) et comment l'obtenir. Où se trouve la boutique où l'on vend des bagues bleues ? Et enfin, comment utiliser la lettre pour obtenir des renseignements, et à quels endroits ? Merci.

FABIEN M. (PC)

Pour Nico (n° 73), dans **Last Ninja I**, pour trouver la pomme et les shuriken, il faut traverser le marécage en sautant sur les bouts de bois, puis aller tout droit jusqu'à l'embranchement. A droite pour la pomme, puis tout droit pour les shuriken. Pour **Martin Cazenave**, le but dans **Rocket Ranger** est de trouver différentes parties d'une fusée pour s'envoler sur la lune dans la base des nazis. Pour s'envoler, il faut synchroniser la touche return avec le bruit de tes pas, puis quand tu entends des bips, décolle. Pour **Luc LEEVER** le PCiste (n° 71), dans **Mortevielle**, pour rentrer dans la chambre de Julia, va prendre les clefs dans la chambre de Léo, sous son oreiller, pendant qu'il n'est pas là. Un être serviable pourrait-il me donner des solutions dans **le Manoir de Mortevielle** et **Zak Mac Kraken** et un temps infini dans **Crazy Cars II** ? Merci d'avance.

P.S. : quand donnerez-vous la suite de **Zak Mac Kraken** ? Pourriez-vous donner celle du **Manoir de Mortevielle** ? Je vous en supplie, car je risque de jeter mes disquettes à la poubelle.

La solution de **Zak Mac Kraken** a été publiée dans les n° 68 et 74 de Tilt. Celle du **Manoir de Mortevielle** est parue dans le n° 53.

LASERMAN

Dans **Avenger**, sur CPC, pour reprendre l'énergie, appuie sur la touche 2. Mais attention, tu ne peux t'en servir que deux fois. Je trouve une amulette de protection mais je ne sais pas comment m'en servir ? Et contre quoi ? Pour Jonathan (n° 73), pour sauver les remarques de **Dragon Ninja**, il faut mettre le manche du joystick en haut à gauche (ou en haut à droite) tout en appuyant sur le bouton. Dans **Cauldron**, que faut-il faire dans les souterrains ? J'arrive à un balai d'or ou à un crapaud scintillant, mais comment faire pour les attraper ? Et comment s'en servir ? Dans **Great Escape**, comment se servir de la clef trouvée dans l'un des bâtiments, et sur quelle porte ? Dans **1943**, pour avoir un bonus à la fin des

porte-avions, il faut détruire leurs canons. Comment faire pour descendre le DC-4 du 4^e niveau ?

Enfin, du temps infini serait le bienvenu pour **Crazy Cars**, **Wec le Mans** et **Buggy Boy**, ainsi que des vies infinies pour **Galvan**, **Rambo 3**, **Robocop**, **Krakouf** et **Dragon Ninja**. Un tout dernier renseignement : que faut-il faire dans **Future Knight**, **Final Matrix** et **Thing Bounces Back** ?

FXB ATARIFAN

Pour Franck le suisse fou (n° 73), dans **l'Arche du Capitaine Blood**, lorsque tu commences une partie, pose-toi sur la planète qui apparaît sur l'écran, tu rencontreras obligatoirement un extra-terrestre. Pour Segatari (n° 73), dans **Tiger Road**, pour tuer le crâne, approche-toi de lui (sans pour autant le toucher) et frappe-le à plusieurs reprises. Idem pour le géant.

Pour Sputnik Firstman, dans **Capitain Blood**, quand tu rencontres un tubular brain, dis-lui que tu veux parler au grand cerveau 4. Il te donnera rendez-vous à l'heure 125. Le père du petit Yoho est chez les Croolis

ULV. Yoho te donnera leurs coordonnées. Pour trouver les Kingpacks, tu dois parler à Tubular brain.

A moi. Dans **Incantation**, quel est le code du coffre-fort (derrière le tableau dans la chambre de Vadiou) ?

ALAN, THE SIERRA EXTERMINATOR

Pour Rambo XII, dans **Police Quest II**, il faut faire tourner les vis, puis essayer de tirer et refaire tourner les vis, puis tirer jusqu'à ce qu'on te donne des points (regarder la cible).

Pour Linda Constans, dans **King Quest IV**, pour les sorcières, prendre leur œil en leur échappant, sortir puis entrer à nouveau, elles te proposeront un scarab. Le prendre et leur rendre l'œil. Il faut creuser la tombe ayant un rapport avec chaque fantôme de la maison apparaissant. Pour la crypte d'or, après avoir fait les missions pour les fantômes, ils te donnent une feuille de musique. Aller la jouer avec l'orgue, la clef se trouve dans le compartiment secret (orgue : mur de gauche de la bibliothèque). La trappe s'ouvre avec l'enfant fantôme. La crécelle se trouve sous la tombe du bébé fantôme (lire les inscriptions des

tombes jusqu'à la sienne et creuser avec la pelle trouvée dans la salle secrète de la maison hantée).

Maintenant, dans **Zak Mac Kraken**, comment éliminer les champs de force qui empêchent d'accéder aux clefs d'or ?

Dans **Police Quest II**, comment éviter le coup de feu au motel ? Dans **Leisure Suite Larry II**, comment passer les deux agents du KGB sur l'île après le bateau ? Dans **Gold Rush**, où peut-on se procurer de l'eau pour ne pas mourir déshydraté après le voyage en bateau ?

FABRICE LE BARD'S TALIE

J'envoie un appel de détresse à tous les fans de **Bard's Tale II**, je suis coincé au deuxième niveau du donjon de Tangrammayne, j'ai enrôlé l'espèce de bugger (winged machin-chose), mais cela ne m'a pas aidé beaucoup. Dans les tombes je me perds chaque fois, quelqu'un en aurait-il le plan ? Comment fait-on pour sécuriser un donjon ? Au niveau 2 du donjon de Tangrammayne mon second sight me dit something special near quand je suis dans la petite pièce

au fond à gauche, je vois bien que le sol comporte un étrange dessin mais je ne sais pas à quoi cela correspond. Qu'y a-t-il de spécial dans la pièce au fond du Monster Reformatory. A quoi sert l'Elf Cloaq ?

Voici quelques conseils : mon party est composé d'un barde (niv. 10), de deux wizards et de quatre monstres. Les monstres que vous invoquez doivent être mis si possible à l'avant du groupe car ils sont très résistants, l'idéal est d'en avoir toujours quatre avec soi car, ainsi, ils sont les seuls à subir les attaques. Les tombes se trouvent au centre de la ville d'Ephe-sus, leur entrée se situe dans le temple en face de Roscoe. Je tiens le plan des villes ainsi que celui des deux premiers niveaux du donjon de Tangrammayne à la disposition des aventuriers perdus. Je vous en prie, aidez-moi à mettre fin au règne de l'immonde Lagoth Zanta !

C 64 MEN

Voici des trucs sur C 64 : dans **Super Wonder Boy**, au premier bonus round, achetez-vous un bouclier à 40 golds et 2 x 8 bombs à 10 golds les 8, tuez tous les monstres, gardez la po-

N'ATTENDEZ PAS 1992 FOURNISSEZ-VOUS EN ANGLETERRE MAINTENANT !

Téléphonez EN FRANCAIS à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (+ 44) 291 625 780 du Lundi au Samedi de 8 h à 19 h

GAMME SINCLAIR

- 1- Pièces Détachées pour SINCLAIR QL
- 2- Pièces Détachées pour SPECTRUM
- 3- Logiciels et Accessoires pour SPECTRUM

COMMODORE 64

- 1- Logiciels K7 au prix les plus bas !
- 2- Interface pour copies personnelles
- 3- Kits de réglage lecteurs K7 et DISC.

ATARI ST

- 1- Digitaliseur VIDI-ST (Manuel Français) Prix : Incroyable !
- 2- Logiciels ludiques à partir de 50 FF

AMIGA

- 1- Digitaliseur VIDI-AMIGA (Manuel Français) Prix Incroyable !
- 2- Logiciels ludiques à partir de 50 FF

Téléphonez EN FRANCAIS ou écrivez pour obtenir votre catalogue
S.V.P. : Précisez la marque et modèle exact de votre ordinateur !

DUCHET Computers

51, Saint-George Road, CHEPSTOW NP6 5 LA - ANGLETERRE
Téléphone : International + 44 - 291 625 780

EXPEDITION IMMEDIATE PAR AVION dans le MONDE ENTIER

Nous acceptons les règlements par :
CHEQUES PERSONNELS BANCAIRES FRANCAIS, CHEQUES LA POSTE, MANDATS INTERNATIONAUX
et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD

**Pour être servi encore plus rapidement : Commandez directement
par téléphone avec votre carte de crédit internationale !**

S.O.S AVENTURE

tion (revival medicine) jusqu'au monstre jaune qui envoie des petits champignons vivants.

Dans **Bangkok Knights** chargez le jeu et quand la musique commence faites un reset et tapez POKE 54296,15:SYS38529 vous entendrez alors la musique.

Dans **Tetris** chargez le jeu et faites un reset puis tapez POKE 49590,76:POKE 49591,49:POKE 49592,234:SYS 49593 vous entendrez la musique de ce jeu.

Dans **Shinobi** tapez ce listing pour des vies infinies :

10 print chr\$(147)

20 for i = 304 to 343

30 read a:poke i,a

40 next

50sys 304

100 data 32,86,245,169,64,141,41

110 data 4,169,1,141,42,4,76,64,3

120 data 169,173,141,117,8,169,

160

130 data 141,119,8,169,28,141,

120

140 data 8,76,13,8,0,0,0,0,0

Dans **Big Mac** chargez, faites reset et tapez SYS 19670 pour écouter la musique.

Je cherche aussi de l'aide : j'aimerais des pokes de vies et temps infinis pour **Strider**, **Karnov** et **Target Renegade** (version The in Crowd), **Super Wonder Boy**, le code de game over 1.

PC BOSS

Voici quelques touches de fonction dans **Falcon** :

A = autopilot ; B = frein ; R = radar ; C = carte ; V = liste du armement ; 3,4,5,6, = vues ; +, - = régime des réacteurs ; SPACE = tir ; RETURN = armes A-A ; DEL = armes A-T ; ESC = menu ; F7 = ILS ; W = aérofreins.

Pour **Tiltmen Masqués** (n° 71), pour faire décoller, il faut appuyer sur « + », jusqu'au 700t/mn et après sur « W ». Attendez que l'avion soit en fin de piste et qu'il ait décollé. Quant à moi, à quoi correspondent F3, F4, I, E, G ; quelles sont les autres touches de fonction ? Enfin, à quoi correspondent les douze missions ? Merci d'avance...

PATOU

Depuis le temps que les SOS aventuriers m'aident, j'ai décidé de faire un petit effort et donc de me mettre à les aider un peu.

Voici un début de tableaux de **Populous**.

0 Genesis

5 Scoquemt

3 Timuslug

6 Swaluer

7 Killpeing

8 Eoazord

9 Burwilcon

10 Moringill

11 Nimihill

12 Bilcemet

13 Ringmped

14 Weawhipham

15 Alpoutond

16 Badacon

17 Immusill

18 Hobbdiety

19 -

20 Shadted

21 Corpeham

22 Binozond

23 Sadwillow

24 -

25 Qazitory

26 Veymeend

27 Minmpme

28 Hamhipold

30 Suzalov

31 Douusick

33 Hurtloplas

35 Timpeold

36 Calozboy

37 Scowildor

38 Swaingpal

39 Killohole

41 Burmpal

42 Morhippil

43 Nimoutjob

44 Bilador

45 Ringgbpal

46 Weavinport

47 Alploport

48 Badtal

49 Immepepil

50 Hobozjob

51 Bugwillin

52 Shadogodon

53 Coroport

55 Sadmpt

56 Lowhipbar

57 Qazouter

59 Mingbdon

61 Futloplug

62 Suztt

63 Doupebar

65 Hurtikeing

67 Timomar

68 Calmelug

69 Scomphill

70 Swamipmet

71 Killqazed

72 Eoaeing

73 Burgborg

75 Nimlopill

77 Ringoxmet

79 Alpikeham

80 Badogood

82 Hobmeill

83 Bugmptory

84 Shadkopend

86 Bineham

87 Sadgbond

88 Lowinlow

90 Verrytory

91 Nimoxend

92 Hameame

93 Futikeold

94 Suzogoboy

96 Shimeick

97 Hurtdihole

98 Joskoplas

99 Timqazal

100 Caleold

102 Swaindor

103 Killsodpal

104 Eoayhole

105 Buroxlas

107 Nimikepil

108 Bilogjob

109 Ringudor

110 Weaudepal

111 Alpdiperd

112 Badkopout

114 Hobepil

115 Buggbjob

116 Shadaslin

117 Corsoddon

118 Binsyert

119 Sadoxout

120 Loweat

121 Qazikebar

122 Veryqueer

123 Minulin

124 Hamdedon

125 Futdimar

126 Suzkoplug

128 Shiebar

129 Hutsceer

130 Josjor

131 Timsodord

133 Scooxlug

134 Swaeahill

135 Killdiemet

136 Eoaqued

137 Buruing

138 Mordeord

139 Nimdicon

141 Ringingory

142 Weavimet

145 Immsodond

150 Binqueme

152 Lowdeond

154 Verywilick

156 Hamiend

157 Futceme

158 Suzasold

161 Hurtaick

162 Josushole

163 Timdielas

166 Swadeboy

167 Killozdor

168 Eoawilpal

171 Nimceal

173 Ringhipjob

175 Alpapal

177 Immdieout

178 Hobquet

179 Bugupil

252 Hamikeer

257 Hurtkophill

263 Killylug

266 Morikeed

268 Biloord

427 Nimodord

Quant à moi, je suis coincée au tableau 179, et si par hasard une âme généreuse pouvait me donner les noms des tableaux qui suivent, soit de 180 à 190, je pourrais enfin, peut-être, dominer le monde de Populous. Pour répondre à Dragonslayer dans Tilt n° 73 : le magicien que tu aperçois de temps à autre sème tout simplement des arbres sur son chemin, détruisant ainsi des maisons et parfois des hommes. Si tu le vois, il suffit de reconstruire après son passage. Mais il est un agneau par rapport à l'affreuse créature des marais : un gros glouton vert qui, sur son passage, sème des « marais mortels ». Conséquence : tes maisons sont détruites, mais aussi tes hommes. Là aussi, il suffit de reconstruire derrière.

Ce qui suit est un commencement pour les fous d'aventure d'**Indiana Jones**, cela pourra peut-être aider Night Hunter de Tilt n° 73. Tout d'abord, allez à votre bureau dans l'université. Vous devez passer auparavant dans la salle de cours calmer les étudiants, faute de quoi Annie n'aura plus de cheveux à la fin de la journée. Une fois dans votre bureau, regardez votre courrier, prenez-le. Vous devez trouver un colis. Déballez-le, c'est un journal de votre papa (surtout, ne l'oubliez pas, il est précieux pour la suite).

Pour sortir, n'utilisez pas la porte mais passez par la fenêtre, puis allez chez Henry. Là, récupérez la peinture dans la chambre. Dans la salle à manger, poussez l'armoire. Derrière, vous trouverez du papier collant en boule. Allez à l'université dans votre bureau par la fenêtre et utilisez le papier avec le dissolvant. Oh, une clef ! Repartir chez Henry et utilisez la clef pour ouvrir la commode. Là, vous trouverez un accessoire très intéressant. Puis partez pour Venise. Récupérez la bouteille de vin que le jeune homme boit (voir lettre précédente, NDLR), remplissez-la à la fontaine et entrez à la bibliothèque. Récupérez un vieux livre « première édition » sur les étagères (facile, il est légèrement séparé des autres).

Puis récupérez la corde rouge et un pilier. Regardez le journal, il vous donnera les indications pour trouver l'endroit où il faut creuser. Une fois devant le bon vitrail, regardez les inscriptions sur les murs. Quand vous avez le bon chiffre, creusez, et vous voilà dans les catacombes de Venise. Empruntez un des tunnels, vous tombez dans une première salle où deux cadavres gisent. Récupérez le crochet de l'un d'entre eux et continuez votre chemin. Dans la seconde salle, vous trouvez une torche sur le mur, mais pas moyen de la prendre.

Utilisez la bouteille d'eau, poussez-la, et vous voilà au second niveau. Dans l'une des salles, vous trouverez une échelle, ne l'utilisez pas car vous monteriez au premier niveau. La seconde salle est très humide, passez le pont et lisez les inscriptions dans la troisième salle.

Puis revenez dans la pièce précédente. Attachez le crochet au bouchon et utilisez le fouet, l'eau s'écoule. Remontez alors au premier étage par l'échelle. Au premier niveau, vous arrivez dans une salle par une dalle. Continuez votre route, vous voici dans une salle où il y a un trou dans le plancher. Ainsi, vous pouvez continuer votre route sans être bloqué par une grille. Pour atteindre un certain cercueil, la grille ne s'ouvre que dans un sens, et si vous êtes devant au premier étage, continuez votre route dans la salle du bouchon. Dans la première salle rencontrée, une machine ne marchera que si vous remplacez la courroie cassée par la corde rouge. Actionnez-la, cela vous permettra plus tard de passer sur un pont. Dans la salle suivante se trouvent des statues et une porte en bois. Regardez votre journal en poussant les statues refaites. La porte s'ouvrira sur de nouvelles aventures. Ce niveau est facile, pas grand-chose à dire. Quand vous aurez fini l'exploration, vous allez vous trouver dans une pièce pleine de crânes. Regardez votre journal et jouez. Attention, les programmeurs ne connaissent pas la musique, le do se trouve sur la première ligne du bas. Si vous avez bien joué, alors vous vous retrouverez à côté du cercueil. Pour sortir, utilisez la clef sur la porte, tirez la bouche d'égout, puis partez du château. Il est possible de passer tous les gardes sans jamais recevoir ou donner de coups de poing. Mais ça, c'est une autre histoire...

Quant à moi, je voudrais savoir comment ouvrir le coffre et comment récupérer la peinture représentant le Graal (même si je sais qu'il ne brille pas). Merci d'avance.

LENZOTTI (ST)

Dans **King Quest 4**, comment appeler, où trouver la baleine ? Comment ouvrir la porte de la maison de l'ogre ? Comment grimper jusqu'à la trappe du plafond d'une des chambres dans la maison hantée ? Comment passer sur la planche dans la grotte, je tombe dans le gouffre à chaque fois !

Dans **les Voyageurs du temps**, comment passer ou détruire le loup devant l'abbaye ?

Dans **Dragon Ninja**, pour passer les trous (camion, train) il faut mettre la



CASH & CARRY MICRO

➔ **C.C.M.** ➔

SI VOUS NE
TROUVEZ PAS
CI-DESSOUS
TELEPHONEZ

"Cash & Carry Micro"
37, rue des Mathurins
75008 PARIS



Commandes
Téléphoniques
☎ (1) 40 16 04 02

Tous nos produits sont compatibles A500 et A2000

Les Périphériques de L'amiga 500

10021 Moniteur couleur HR	2550
10008 Extension 512K + Horloge	1090
10012 Disque dur 20 MEGS	4890
10007 Prise Péritel	200
10017 Extension Spirit 0K	1600

RAM POUR A590 (UNIQUEMENT)
Par Kit de 512K 690 FRs ttc
code R590

EXTENSION 512K POUR AMIGA 500
AVEC HORLOGE
OPTÉZ POUR LA QUALITÉ

790 FRs

Note

AMIGA 500 AMIGA2000 A590 A2058
Sont des marques déposées de
Commodore Inc.

Périphériques et accessoires (500/2000)

10005 Lecteur 3 1/2 extra plat	950
10006 Lecteur Standart	1050
10007 Prise Péritel	150
10030 SCANNER A4 N&B	4590
10009 Imprimante 80 col 100 cps	1300
10010 Imprimante 80 col 120 cps	1480
10011 Imprimante couleur 9 aig.	1990
10031 FLICKER FIXER	4490
10013 Joystick QS	70
10014 DISQUETTES PAR BTS 10	64
10015 DISQUETTES PAR 100 (10X10)	570
10016 ECE MIDI	505
10016 Tapis Souris	50
10032 Carte Accélératrice + 2 Meg	12490
10036 Support écran orientable	215
10037 Bte Disquettes + clef (40 3.5)	69
10020 Boite Posso pour 150 3.5	120

NOUVEAUTES DU MOIS

DUPLIQUEZ VOS DISQUETTES
FAITES UNE SAUVEGARDE
EN MOINS DE 30 SECONDES
Deux lecteurs sont nécessaires
Plus besoin d'autre copieurs
Il est independnat du system Amiga
et il peut copier des formats IBM
MAC etc...
N011 495 Frs.

**FAITES EXPLOSER
LA STEREO DE VOTRE
AMIGA**

AMPLI 2 fois 30 Watts
Equalizer 5 bandes
livrés avec cables
Couleur de l'Amiga
N012 699 Frs

**GONFLEZ VOTRE
A2000
EXTENSION MEMOIRE**
2 MEGAS 3890 FRs
4 MEGAS 5990 FRs
6 MEGAS 7990 FRs
8 MEGAS 9750 FRs

**PC XT OU AT
POUR VOTRE A2000**
Comprenant:
Carte PC et Lecteur 5 1/4
DOS 3.30 GWBASIC
KIT PC XT AVEC 512K
2500 FRs
KIT AT AVEC 1 MEGA
5500 FRs

**NOUVEAUTES JEUX
NOUS CONSULTER
DU NOUVEAU TOUS LES JOURS**

**EXEPTIONNEL
DIGIVIEW GOLD**

☞ **Version 4.0 PAL**
(avec Digipaint 1.0 offert)

☞ **1290 FRs TTC**

SUPER SOURIS
ENFIN UNE SOLIDE!!!
AVEC TAPIS ET SUPPORT SOURIS
309 TTC

**VENTE DE MICROS
PC Compatibles et autres
NOUS CONSULTER**

**NOUVEAU
DISQUE DUR POUR A2000**

40 MEGAS 29 MS
7190 FRs TTC

105 MEGAS 25 MS
9990 FRs TTC

200 MEGAS 15 MS
17000 FRs TTC

Nos disques sont montés en File card
et livrés prêt a l'emploi (format. etc.)
AUTO BOOT

**RAM POUR A2058 (80ns)
OU EXTENSION MICROBOTICS**
1190 Frs ttc le MEGA
code e2000

**TOUS NOS PRODUITS
SONT GARANTIS
ET DE MARQUES CONNUES
NOUS NE CRIONS PAS
QUE NOUS SOMMES LES
MEILLEURS (ou autres) MAIS
Notre SAV retourne un Micro en moins
de 8 jours (Hors Port)**

COMMENT COMMANDER

PAR COURRIER : Passez votre commande avec code et détail, ajoutez 35 Frs de participation aux frais et joignez votre adresse, téléphone et règlement, Chèque, Visa ou CR. Pour un règlement par Visa ou CB indiquez le N° complet, le nom sur la carte et la date d'expiration.
PAR TELEPHONE: AU 40 16 04 02 CB VISA OU CR BIENVENUS. TOUS CREDITS NOUS CONSULTER.
Cette annonce n'est valable que pour les mois de sa parution et remplace les précédentes. (FEVRIER 90)

S.Q.S AVENTURE

manette vers le haut puis vers la direction voulue. Comment battre l'homme au grappin et le maître de la grotte ?

Dans **New Zealand Story**, j'ai découvert un téléporteur au niveau 3.2 : derrière la 1^{re} cascade. Où se trouvent les autres (dans les niveaux 4.1, 4.2...)?

Dans **Altered Beast**, des vies infinies !

Dans **Batman**, je suis mort à un endroit de la cathédrale puis on m'a vu descendre à l'extérieur de celle-ci ! Y aurait-il un bug ? Puis-je faire agir la garantie (qui n'est que d'un mois) ? Dans **Arkanoid 2**, des vies infinies !

THE CRAZY MAN

Pour Christine (n° 71), dans **Zak Mac Kraken**, pour charger/sauver, il faut appuyer sur F5.

Pour Iolo et Cie (n° 73), il faut passer la 2^e porte dans le visage sur Marse, ramasser l'Ankh, puis passer la 3^e porte et mettre l'Ankh dans l'empreinte spécifique. Cela annule le champ de force pour prendre les deux clefs en or.

For me : je voudrais des trucs pour **Space Harrier**, **IK+**, **Barbarian II** (palace) et **Explora II**. Merci à tous !

ALAIN UN PEU FRUSTRE

Pour Amigo (n° 73) dans **Zak Mac Kraken**, pour ouvrir la porte du milieu sur Mars, il faut enregistrer le son que fait la porte précédente à l'aide de la boîte à boom et de la cassette trouvée dans la navette. Pour enregistrer, mettre le bout de sparadrap (trouvé sur le placard de la maison sur Mars). Ensuite mettre en marche la boîte à boom devant la porte du milieu, elle s'ouvrira.

De plus, il faut mettre la machine en route (manettes), elle diffuse de l'oxygène dans tout le complexe, ce qui autorise le non-port du casque.

Pour Alan the Sierra Exterminator (n° 73), pour anéantir le champ de force, il faut mettre l'ankh dans l'empreinte le représentant dans le mur. On trouve cet objet dans la pièce du milieu (pour ouvrir la porte, cf la réponse précédente). D'autre part, la grosse clef ne sert à rien, d'autant plus qu'on ne peut pas la prendre (elle s'émiette dès qu'on y touche). L'épingle à cheveux géante fera très bien l'affaire au moment voulu. Je profite de mon temps de parole pour solliciter ton savoir en matière de **King Quest (I et II)**.

Dans King Quest I, où est le fromage, comment sortir du puits, à quoi servent les haricots (où les planter ?),

comment obtenir la clef pour ouvrir la porte, que faire avec les pauvres, avec la blague à tabac ? Bref, comment arriver au bout de ce jeu ?

Dans King Quest II, est-on obligé de donner un trésor au Ghoul pour passer, que faire avec le rat, comment faire pour ne pas se vautrer dans l'escalier qui mène au coffre, la clef dans le cercueil ouvre-t-elle le coffre ou la troisième porte ? Comment se débarasser de Dracula ? Bref, la fin !

LE COMMODORE 64

Pour Wougle (n° 73), dans **The Last Ninja I**, ramasse le sabre, le shuriken, le nunchaku, les fumigènes, le sac, la pomme, la clef. Ensuite, va jusqu'au dragon et jette-lui un fumigène (il s'endort). Avance. Pour Joystickman (n° 73), dans **Indiana Jones**, tu dois trouver la grotte avec un wagon. Pour Nico (n° 73), dans **The Last Ninja I**, tu dois traverser la rivière rouge (proche des fumigènes). A moi, maintenant (sur C 64), comment reconstruire le pont de **Battle Valley** ? Comment lâcher les bombes dans **Deep Strike** ? Le code du second tableau de **Pharaon Curse** est Sphinx, quels sont les autres ? Quel est le code de **Police Academy** ? Vies infinies pour **Slapfight**, **Terra Cresta**, **Shinobi**, **Gren Beret**, **Mermaid Madness**, **Spy Hunter**... Merci d'avance ! P.S. : le C 64 n'est pas encore mort...

ANONYME

Pokes sur C 64, après un reset :
Dragon Spirit :
POKE 33810,165
POKE 13604,165
SYS 12920
(vies infinies)
Gemini Wings :
POKE 44273, 49-53
POKE 44047, 48-52
niveau de départ : 49=1, 50=2. Si on met 49 à la première ligne, il faudra mettre 48 à la deuxième.
POKE 4602,173
(vies infinies)
SYS 4096
Ball :
POKE 12930,173
SYS 2064
Xenon (Melbourne House) :
POKE 26318,173 (énergie infinie)
POKE 26343,173 (vies infinies)
SYS 20048
Ninja Commando :
POKE 10457,173
SYS 2304 (vies infinies)
Continental Circus :
POKE 35301,00
SYS 2054 (arrête le compteur).

MAC HARDY

Pour Nico (n° 73), dans **Ace of Aces**, il faut, tout en laissant la soute ouverte, aller survoler en très basse altitude soit le terrain, soit les navires, puis retourner dans la cale où se trouvent les munitions. Tu verras un viseur que tu pourras manipuler. Pour The Badger (n° 73), il faut que tu presses deux fois le bouton du joystick (rapidement), puis cliquer l'icône désirée (pour cela, il ne faut pas que ton adversaire soit dans la même pièce). Les ressorts et les bombes se placent dans les meubles et tableaux, le sceau, lui, se place sur la porte. Pour Frank le Suisse fou (toujours dans le n° 73), dans **Platoon**, dès l'apparition de l'image, il faut aller toujours à droite. Au bout d'un moment, tu arriveras dans un cul-de-sac où tu trouveras des explosifs qui te serviront à détruire le pont. Dans **Hulk**, où aller lorsqu'on arrive aux fourmilières ? Merci d'avance.

CTHULHU LE PC-ISTE

Salut à vous mortels.
Dans **Millénium 2.2** : pour Phoenix (n° 74), il faut envoyer le « grazer » dans les astéroïdes et attendre qu'il trouve des minéraux (attendre quelques jours). Là, les ramasser s'ils vous intéressent sinon attendre encore. Pour établir une base, il faut envoyer un « probe » sur la planète, le faire atterrir, puis cliquer sur recherche, attendre encore puis regarder les ressources de cette planète s'il y en a. Construire une base et l'envoyer là où il y a de l'uranium (utile pour les orbital laser). Allez je vous aide, il y a de l'uranium sur Oberon. J'arrête là sinon c'est plus marrant.

Dans **Indiana Jones Aventure** : pour Olivier Follet (n° 74), dans les souterrains de Venise, devant les six crânes, il faut consulter le livre du Graal. Compter le nombre de lignes, il s'offre à vous plusieurs possibilités. Si il y a cinq lignes (exemple), et la première note est sur la deuxième ligne en partant du bas, il faudra taper sur le deuxième crâne ou sur le quatrième si on part du haut. Essayer deux possibilités. Exemple : j'ai eu une certaine combinaison et j'ai donc tapé les crânes suivants :

3	2	3	3	1
3	4	3	3	5

(qui s'est avérée être bonne, mais si ça ne marche pas, essayer la première). A moi, dans **Police Quest II** que faut-il faire à l'aéroport ? Dans **Bard's Tale II**, combien y-a-t-il de villes et quelle est celle qui est en haut à gauche de la carte. Y-a-t-il des vies infinies dans **Rick Dangerous** ? Merci à tous ceux qui m'aideront.

ADVENTUREMAN

« Two PC Sierra Girls » (n° 74), dans **King Quest IV**, il faudra donner le poisson mort au pélican de l'île mystérieuse (la baleine l'avale, tu la chatouilles avec ta plume dans l'île de Genestor ; elle t'enverra alors dans l'île mystérieuse). Là, prends le sifflet et la bride. A l'aide du sifflet, tu appelles le dauphin qui te ramène à ton point de départ. Utilise l'arc sur la licorne puis la bride, et monte-la. Dans la vieille bâtisse, la nuit, il y aura cinq fantômes qui te demanderont de leur rendre leur propre objet. Au cimetière, avec la pelle, tu creuseras et trouveras les objets. A la cascade, mets la couronne alors changé en grenouille tu traverseras la cascade. Prends la planche et un os à l'entrée de la caverne, évite le troll. A l'aide de la planche, traverse le fossé dans le noir complet, sort de la caverne par un trou. D'ici, saute de plante en plante jusqu'à la dernière. Utilise de nouveau ta planche pour aller sur la petite île. Hypnotise le serpent avec ta flûte, prends alors le fruit (dans la grotte, allume la lanterne). Je me suis arrêté là.

A moi, maintenant ! Dans **Space Quest III**, comment entrer dans notre nouveau vaisseau ? Quelqu'un peut-il me donner les bonnes réponses aux questions des soldats dans le château nazi (dans **Indy Adventure**).

Dans **les Voyageurs du temps**, où se trouve le hangar, après avoir désamorçé la bombe ? Avec 2 mn 40 s, a-t-on le temps de le rejoindre ? Merci à ceux qui m'aideront.

ZIMBABWE J.

Pour Aure l'Atariste (n° 73), dans **Tintin sur la Lune**, ne t'inquiète pas si tu ne vois pas les Dupont et Dupond, ils ne sont pas prévus dans le programme (truc : acharne-toi sur les boules de carburant et dans la fusée, trouve d'abord les bombes). La touche pour couper l'apesanteur est F1. Pour Amigon dans **Zak Mac Kraken** il faut que tu ailles à Kinshasa et que tu donnes au chef de la tribu ton club de golf. Ensuite, il dansera avec deux autres guerriers et c'est la combinaison de la porte sur Mars. Help !!! Je cherche le plan de Heroes of the Lance et des aides pour **Nil, dieu vivant** et **It Came From the Desert**.

Nous remercions Frédéric Peschel pour la solution complète d'**Orphée**, Stéphane Bernardi et Frédéric Etcheverry pour **Les Voyageurs du temps**.

LE PACK CADEAU AMIE

- 10 logiciels
- 1 super manette
- 1 tapis souris
- 10 disquettes vierges
- 100 logiciels du Domaine Public

AMIE

LE PRO.

AMIGA 500

PROMO

AMIGA 500
+ PACK CADEAU ou
50 DISQUETTES 3" 1/2
3 590 F

PROMO

AMIGA 500
+ MONIT. COUL. 1084
+ PACK CADEAU ou
100 DISQUETTES 3" 1/2
6 390 F

PROMO

AMIGA 500
+ EXTENSION 512 K
3 990 F

PROMO

AMIGA 500
+ EXTENSION 512 K
+ MONIT. COULEUR 1084
6 790 F

PÉRIPHÉRIQUES

LECTEURS	- 15 %	MINI AMP 3	255 F
3" 1/2 externe	840 F	MINI AMP 5	785 F
5" 1/4 externe	1430 F		
EXTENSION		VIDÉO	- 12 %
MÉMOIRE	- 15 %	DIGVIEW GOLD	1.660 F
512 Ko	840 F	GENLOCK GST 30XP	3.900 F
512 Ko + horloge	1.010 F	GENLOCK GST GOLD	5.000 F
DISQUES DURS	- 15 %	HOME VIDÉO KIT	3.950 F
A 590 20 Mo	4.496 F	MINI GEN	1.660 F
+ 1 Mo mémoire	1.190 F		
MONITEURS	- 15 %	SCANNERS	- 10 %
1084 P	2.540 F	PRINT TECHNICK A4	4.490 F
PHILIPS 8832	2.110 F	HANDY SCANNER 4	2.690 F
SON	- 15 %	TABLETTES	
INTERFACE MIDI BUS	490 F	GRAPHIQUES	- 15 %
PERFECT SOUND	807 F	CRP A4	4.240 F
AMAS	1.090 F	CRP A3	7.200 F
DIVERS	- 12 %	SOURIS	- 15 %
MOUSE MASTER	220 F	CONTRIVER	315 F
		CORD LESS	799 F

LOGICIELS

- 12 % sur les prix indiqués ci-dessous.

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE

TWIN WORLD	240 F
IRON LORD	280 F
SIM CITY	290 F
DRIVIN'FORCE	220 F
STUNT CAR	240 F
SHADOW OF THE BEAST	290 F
GHOSTBUSTERS II	260 F
STRYX	210 F
LES VAINQUEURS	330 F
GIANTS	260 F
LES JUSTICIERS	260 F
CRAZY SHOT	200 F
PINBALL MAGIC	249 F
TENNIS CUP	249 F
DRAKKEN	280 F
CHESS PLAYER 2150	260 F
VOYAGEURS DU TEMPS	290 F
BATMAN	270 F
SPACE ACE (1 Mo)	430 F
OPÉRATION THUNDERBOLT	270 F

Les prix indiqués sont calculés remise déduite.

EN FEVRIER

Super
promo
sur les
périphériques

de - 10 %
à - 30 %

LES Plus d'AMIE

COMMANDEZ
43.57.48.20

- GARANTIE 1 an constructeur
1 an Garantie AMIE
- ESCOMPTE 2 % pour paiement comptant
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F.

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE	13, passage du Jeu-de-Boule 75011 PARIS	43.57.82.05
OCCASION		
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

AMIGA 2000

PROMO

AMIGA 2000
+ PACK CADEAU
8 900 F

PROMO

AMIGA 2000
+ MONIT. COUL. 1084
+ PACK CADEAU
10 990 F

PROMO

AMIGA 2000
+ ÉMULATEUR XT
+ MONIT. COULEUR
+ PACK CADEAU
12 990 F

PROMO

AMIGA 2000
+ ÉMULATEUR AT
+ MONIT. COULEUR
+ PACK CADEAU
16 990 F

PÉRIPHÉRIQUES - 15 %

LECTEUR INT. 3" 1/2	1.190 F	PROMO EXCEPTIONNELLE	
EXTENSION 2 Mo	5.770 F	DISQUE DUR 20 Mo	3.850 F
DISQUE DUR 30 Mo	5.090 F	ÉMULATEUR XT	3.850 F
DISQUE DUR 45 Mo	6.200 F	ÉMULATEUR AT	8.250 F

CONSOMMABLES ET ACCESSOIRES - 15 %

DISQUETTES 3" 1/2 DF-DD - GARANTIE 100 %			
PAR 10	6,40 F l'unité	PAR 100	5,50 F l'unité
PAR 50	5,90 F l'unité		

BOITES DE RANGEMENT - 15 %

Pour 40 disquettes 3" 1/2, avec clé	63 F
Pour 90 disquettes 3" 1/2, avec clé	85 F

IMPRIMANTES - 12 %

CITIZEN		EPSON	
120 D	1490 F	LX 800-400	2 370 F
SWIFT 24	4 200 F	LQ 500-400	3 510 F
STAR		MANNESMAN TALLY	
LC 10	1 750 F	MT 81	1 540 F
LC 10 Couleur	2 190 F	COMMODORE	
LC 24-10	3 070 F	MPS 1230	1 400 F
		MPS 1500 couleur	2 200 F

LOGICIELS

- 12 % sur les prix indiqués ci-dessous.

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE

ANIMATION GRAPHISME		SCULPT 4D JUNIOR	1.300 F
ANIMAGIC	780 F	SCULPT 4D	4.200 F
DELUXE PAINT III	790 F	PAO - TRAITEMENT TEXTE	
DIGI PAINT III	850 F	EXCELLENCE	2.200 F
PHOTON PAINT 2.0	990 F	KINDWORDS	560 F
FANTAVISION	390 F	PROFESSIONAL	
TITRAGE VIDEO		PAGE 1,2	2.990 F
DELUXE VIDEO III	750 F	PAGE STREAM	2.300 F
PROVIDEO PLUS	2.490 F	SUPERBASE PRO	1.390 F
IMAGE DE SYNTHÈSE		MAXIPLAN	1.200 F
SCULPT 3D XL	1.200 F		

COMODORE 64

C 64	990 F
1541	1.200 F
C 64 + 1541	1.990 F

Promos non cumulables dans le limite des stocks disponibles. Pour plus d'informations, contactez 218 et service lecteur téléphonique.

SCOR - 12-90, RC 88 B 2526.

Exemple à suivre

Tilt a reçu un dossier complet sur une affaire dont l'issue pourrait donner de bonnes idées à ceux qui ont des difficultés à faire reconnaître leur bon droit à la suite de pannes survenues à leur ordinateur. Voici l'histoire : L'un de nos lecteurs s'est offert en octobre 1987 un CPC 6128 acheté dans un grand magasin de Rouen. Le 1^{er} avril de l'année suivante — date fatidique — il tombe en panne : le lecteur de disquette ne veut plus rien savoir. Selon les termes de la garantie, la réparation est effectuée gratuitement, mais elle dure quand même un mois. Peu de temps après, le 31 mai, rebelote : le lecteur de disquette se montre de nouveau récalcitrant ! La réparation, toujours gratuite évidemment, dure cette fois deux mois. Mais, comme l'affirme le dicton « jamais deux sans trois », le lecteur de disquette rend l'âme, définitivement semble-t-il. C'est à ce moment que l'affaire se corse. La troisième panne survient début décembre, un mois après l'échéance de la garantie du constructeur, qui dure un an, comme chacun le sait. La machine reprend donc le

chemin du service après-vente, où elle subit une cure de repos pendant un mois et demi. A la mi-janvier 1989, notre micromaniaque reçoit un devis de réparation : 1 144 F pour couvrir les frais de remplacement du drive défaillant. D'aucuns se seraient découragés devant de tels coups du sort. Lui décide de se battre et refuse le devis, arguant d'un vice de fabrication caché. Après plusieurs échanges de lettres entre lui-même, le revendeur et la société Amstrad, lettres courtoises mais fermes, il en arrive à brandir la menace d'une procédure appuyée sur l'article 1641 du Code civil. Cet article, pour ceux qui ne le saurait pas, concerne les vices cachés. Cette menace, adressée le 5 mai 1989, a porté ses fruits immédiatement : le 13 mai, notre amstradiste récupérait un CPC flambant neuf. La preuve est faite qu'une personne décidée peut obtenir gain de cause en cas de litige avec un distributeur ou un constructeur. A noter que l'issue heureuse de cette affaire est due en grande partie aux conseils avisés de la section locale de l'UFC (Union fédérale des consommateurs). Alors n'hésitez pas, si vous avez des problèmes, adressez-vous à l'UFC de votre région !

Premier avertissement

Suite à une annonce prise dans votre revue Tilt du mois d'octobre dans la rubrique Echange, je vous informe que M. S.D. ne m'a toujours pas répondu, car cela fait un mois que je lui ai envoyé dix disquettes... J'ai également téléphoné quatre fois pour ne pas qu'il m'oublie, et impossible de lui parler. Je pense sincèrement que mes disquettes sont perdues, c'est pour cela que je vous écris afin que vous fassiez éventuellement quelque chose.

Philippe Rioux

■ Il y a des arnaqueurs partout, hélas ! Méfiance donc quand vous répondez à des petites annonces qui, en elles-mêmes, sont à la limite de la légalité, les « échanges super sympas » ne signifient pas obligatoirement qu'il s'agit d'échanger des disquettes piratées, du moins si l'on s'en tient à la lettre du texte. Ne croyez pas cependant que nous sommes complètement dupes. Mais, en droit français, c'est la présomption d'innocence qui fait loi, et nous nous en tenons à cette conception de la liberté. Il reste cependant que M. S.D., qui se reconnaît sûrement, manque d'élégance la plus élémentaire envers ceux qui lui ont fait confiance. Qu'il sache que nous avons son nom et son adresse. Nous lui conseillons vivement de s'acquitter de sa dette envers Philippe (et les autres s'il y en a). Qu'au moins il leur renvoie leurs disquettes, sinon...

Atari et Sega

Je suis possesseur d'un Atari 520 ST et j'aimerais savoir quelles sont les meilleures imprimantes, rapport qualité/prix, pour cette machine, et quel prix elles coûtent. Je suis aussi possesseur d'une console Sega et, malheureusement, mes deux control pads sont hors d'usage. J'aimerais savoir s'il est possible d'en racheter et à quel prix. J'ai entendu parler de la nouvelle console 16 bits de Sega, la Mega Drive. Quand va-t-elle arriver en France et combien va-t-elle coûter ? **James**

■ Le 520 ST accepte quasiment toutes les imprimantes actuelles. Un comparatif entre celles-ci (plusieurs centaines) nous entraînerait trop loin. Achetez cependant de préférence une imprimante compatible Epson, mode accepté en direct par les ST sans driver supplémentaire. Leur prix varie, selon le nombre d'aiguilles (de 9 à 24) et la qualité, entre 1 500 et 10 000 F. Le choix dépend surtout de l'utilisation envisagée : listing, courrier ou frappe. Pour remplacer les control pads de la console Sega, la meilleure solution est de s'adresser au revendeur chez qui elle a été acquise. La Mega Drive sera en principe disponible dans les boutiques en avril/mai à un prix non encore fixé, mais qu'on peut évaluer entre 1 500 et 2 000 F.

La peur d'un ex-Atariste

Bonjour à toi, ô grand Tilt, je t'écris car je viens de vendre mon ST (2 100 F) et que je désire m'acheter un Amiga. Mais, dans mon magazine préféré de novembre (Tilt), j'ai pu lire qu'un nouvel Amiga allait sortir. Pourrais-je avoir quelques renseignements à son sujet et quand va-il sortir ? **Marathon Man**

■ Tu n'es pas le seul à poser la question et, l'expérience aidant, on comprend tes réticences. Il est vrai que l'Amiga 500 évolue. Mais contrairement à Atari qui fait sonner les trompettes à chaque fois qu'un nouveau produit est présenté, Commodore travaille dans le secret et le silence. C'est ainsi que certains Amiga sont déjà

équipés du nouvel Agnus, le plus important des coprocesseurs, qu'il abrite. Jusqu'ici — touchons du bois — aucun problème de compatibilité ne s'est manifesté. Le coprocesseur graphique Denise va lui aussi être remplacé, dans les semaines qui viennent, par un super-Denise. Commodore s'est engagé à assurer une compatibilité maximale avec l'ancienne Denise, tout en admettant la possibilité que quelques logiciels puissent avoir été « mal écrits ». C'est tout pour l'instant en ce qui concerne l'Amiga.

Commodore va bien lancer une console de jeu (voir Tam tam soft) mais elle n'est pas réellement assimilable à un ordinateur puisqu'elle n'a pas de clavier. En tout cas, le secret a été gardé jusqu'au dernier moment..

Dégoût

En parcourant le forum du Tilt de décembre, j'ai été dégoûté à propos de la lettre d'un programmeur « désespéré ». Dans son post-scriptum, il ose dire que son PC 386 écran VGA surpasse les ST et Amiga ! De qui se moque-t-on ? Si ce type est plein aux as, tant mieux pour lui, mais quand même avec tout son attirail, le PC reste tout de même bien en retrait d'un quelconque Amiga 500 ou Atari STE. Sans compter qu'un PC moyen avec la configuration de base vaut au minimum 5 000 F, un moniteur VGA et la carte graphique 9 000 F, sans compter la carte sonore et le joystick, ça fait déjà trois fois plus cher qu'un ST ou un Amiga. Bonjour les économies ! Autre chose : Atari sort le STE, youpi, c'est super. Et maintenant, tous les anciens possesseurs de STF sont bien eus, ils ne peuvent pratiquement plus vendre le leur, merci beaucoup Atari. Moi-même ayant un 520 STF, je vais essayer de m'acheter un Amiga 500, mais j'aimerais le brancher sur ma TV portable. On m'a parlé d'un adaptateur Péritel Commodore indispensable. Est-ce-vrai, où l'acheter, à quel prix ?

Fabien Maldonado

■ Pour qu'un PC soit comparable dans ses performances à un ST ou un Amiga, il faut c'est

vrai, dépenser trois (plutôt quatre) fois plus d'argent ! Mais dans ce cas, il n'est pas « en retrait », il est sur le même plan. Sauf pour les logiciels : plus riche en bureautique, il est plus pauvre en jeux, surtout les jeux d'action. L'Amiga 500 se connecte aisément à une TV, à condition que celle-ci soit équipée d'une entrée Péritel. Un câble Péritel spécifique est en effet indispensable. On le trouve chez tous les revendeurs Amiga et son prix, variable selon les boutiques, gravite autour de 200 F.

Mystère

Possédant un TO 16 depuis plus d'un an et étant très satisfait de cette machine, je l'ai équipée d'une carte disque dur Western Digital de 30 Mo et, il y a quelques semaines, d'un moniteur couleur multisynchrone Mitsubishi modèle EGA-VGA. J'ai donc décidé de « tourner » pour le moment en mode Hercules (mon nouveau moniteur acceptant cette résolution) en positionnant l'interrupteur sur monochrome.

Comme prévu, le mode Hercules s'est affiché normalement à l'écran, mais... en couleur ! La disquette *Dos Manager* fait afficher 16 couleurs non aléatoires en même temps dans toute la finesse du mode Hercules. Je constate avec satisfaction que tous mes logiciels « pros » fonctionnent en couleur, sauf les jeux qui ne chargent pas dans ce mode.

Mon revendeur, que j'ai informé, a constaté également le problème avec un moniteur identique raccordé sur un autre TO 16. Par contre, ce moniteur raccordé à un *Amstrad* en position hercules passe normalement en monochrome. Il semble donc à priori que le moniteur ne soit pas le responsable, mais nous n'avons pas pu faire d'essais avec d'autres types de moniteurs multisynchrones. Personne ne peut m'indiquer les causes de l'anomalie, si anomalie il y a.

J'espère vivement une explication à ce phénomène qui, en fait, m'arrange bien.

Alain Macaigne

■ Les ordinateurs n'ayant jamais déployé de grandes facultés paranormales, une expli-

cation logique s'impose. Chez Thomson, personne ne peut nous éclairer. Les techniciens de la société qui importent les cartes Hercules se grattent la tête. En tout état de cause, il s'agit d'une émulation Hercules couleur, puisque cette dernière ne propose que quatre couleurs. Alors, quoi ? Les professionnels contactés ne connaissent pas assez bien le TO 16 pour interpréter le phénomène. Il ne nous reste qu'une ressource : un appel à la sagacité des lecteurs de *Tilt*. Qui pourra résoudre l'énigme ? Nous attendons vos idées.

Pokes

Il y a quelques temps, j'ai acquis un Atari 520 ST. Tout à fait logiquement, je ne connais la micro (et ta revue) que depuis peu de temps. Aussi, quand j'ai lu le *Tilt* n° 70, je me suis énervé en essayant de comprendre les pokes de Mathieu page 138. En fait, il y a deux choses que je ne comprends pas.

Primo, quelqu'un dit : chercher la ligne d'octets 600C5379000470E8 (par exemple) et la remplacer par 600C600400047058.

Mais comment fais-tu pour chercher cette ligne ? Où est-elle située dans le logiciel ? Comment fais-tu pour y arriver ? Secundo, quand quelqu'un dit : 15955,0 SYS 2901, où écris-tu cela dans le logiciel ? Que veut dire « SYS » ?

J'espère que ma lettre ne va pas être oubliée dans un tiroir, car il y a beaucoup de personnes dans mon cas. Pourrais-tu expliquer en détail et de façon pas trop compliquée pour qu'un débutant comprenne. Merci.

A. Nonyme

■ Les premiers pas dans la micro sont difficiles, n'es-ce pas ? Pour le primo, il faut obligatoirement utiliser un logiciel utilitaire comme, par exemple *Michtron* ou *Doctor*, qu'on trouve chez tous les bons distributeurs. Ces utilitaires permettent de visionner le contenu de la disquette et de le modifier. Il suffit, en suivant le mode d'emploi de l'utilitaire, de taper la ligne d'octets que l'on veut transformer. L'utilitaire va automatiquement se placer à l'endroit qui lui a été demandé. Ne reste plus qu'à modifier la ligne de la façon

obligamment indiquée. Quant au secundo, il ne concerne pas l'Atari ST, mais le C 64. « SYS » est d'ailleurs une instruction spécifique au Commodore 64 qui permet de lancer un programme en langage machine dans un programme basic.

Le point sur STE

Je suis un fidèle lecteur de *Tilt* et je voudrais exprimer mon dégoût envers Jacques Harbonn et toutes les critiques du STE. Je possède moi aussi un STE et toutes les critiques que vous lui avez faites sont fausses. Tous les jeux que j'avais sur mon STF marchent sur STE, y compris les nouveautés comme *Xenon II*, ou *Great Courts*. Alors, pourquoi dites-vous cela ? Qui vous a si mal renseigné ? J'espère que dans le prochain *Tilt* vous allez pondre un gigantesque article sur le STE !

Anonyme

■ Loin de nous l'idée de persécuter le STE : il y parvient très bien tout seul ! Trêve de méchanceté, nous n'avons fait que souligner des problèmes réels, aisément vérifiables par tous : une certaine dose d'incompatibilité, un petit bug rendant impossible, sans manipulation du fichier *Deskop*. INF, la sauvegarde du bureau en moyenne résolution ainsi qu'un problème rendant hypothétique la reconnaissance du lecteur interne lorsqu'un second lecteur est connecté. Autant de petits défauts de jeunesse qui seront bien vite corrigés sur les prochaines séries. Qui nous a si mal renseignés ? Atari, entre autres. Pourquoi disons-nous cela ? Pour que les personnes désirant acheter un STE le fassent en connaissance de cause. Ceci ne nous empêche pas, d'ailleurs, de répéter que le 520 STE est incontestablement meilleur que 520 STF, et que les désagréments occasionnés par ses défauts de jeunesse ne sont pas forcément dramatiques. Les problèmes de compatibilité ne se posent déjà plus pour la production actuelle, une simple intervention du revendeur dans la machine vient à bout de l'incompatibilité d'humeur entre lecteurs interne et externe... Une question : est-il vraiment utile de revendre un 520 STF pour acheter un 520 STE ?

Avis aux bricoleurs

J'ai une question à te poser au sujet de mon joystick à micro-switches. Je l'avais démonté pour le modifier (faire un accélérateur). Opération qui a échoué ! Je me décide à le remonter quand, ô désespoir, je m'aperçois que je n'ai dressé aucun plan de montage. Je me retrouve donc avec un joystick inutilisable. Je t'écris pour te demander de publier un plan de PRO 500 dans un futur numéro. Chose qui, je n'en doute pas, contentera également de nombreux autres bricoleurs... Merci d'avance et encore bravo pour ta super revue.

Mathieu Chabaud

■ Dans le courrier du précédent numéro, une lettre indiquait un moyen de munir son joystick d'un second bouton de tir actif avec certains jeux. Peut-être n'avons pas suffisamment insisté sur les risques de casse encourus par les téméraires électroniciens autodidactes lorsqu'ils plongent dans les entrailles de leur ordinateur ou de ses périphériques. Quant au moniteur, mieux vaut de toute façon d'éviter d'intervenir à l'intérieur en raison des risques d'électrocution, les tensions en jeu étant très élevées. N'oublions pas qu'il ne suffit pas de débrancher l'appareil pour éliminer le danger : les condensateurs, redoutables réservoirs d'énergie, peuvent rester chargés très longtemps après la mise hors tension ! On ne s'improvise pas comme cela maître du fer à souder. Cela dit, nous ne sommes pas, malheureusement, en mesure de vous fournir le plan de votre joystick. Mais après quelques tâtonnements, et avec l'aide éventuelle de votre revendeur, vous parviendrez certainement à le remettre en état. Après tout, ce n'est qu'une poignée actionnant quelques contacteurs.

36-15 TILT

Tous les aventuriers égarés se retrouvent sur SOS Aventure

Mot clé SOS

J.B.G.

ELECTRONICS

163 avenue du Maine - 75014 Paris

METRO : MOUTON-DUVERNET ou ALESIA

45.41.41.63 / 45.41.44.54

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H à 19 H SANS INTERRUPTION

CREDIT
CREG
SANS
APPORT

PRIX :
consulter
nous !

RAYON "OCCASION"

Vente, achat, dépôt-
vente.

TOUT MATERIELS

Micros / Ecrans

Peripherals

logiciels / accessoires

matériel garanti

Tél: 45.41.26.04.

Toutes les dernières nouveautés
en matériels et logiciels
ATARI/AMIGA

Grand choix de Joysticks
à partir de 60 F

SERVICE MINITEL

- Gagnez du temps,
en passant vos commandes par minitel.
- Règlement possible par Carte Bleue
directement sur minitel.
- Jouez au J.B.G. QUIZZ et gagnez
un ATARI 520 STE.

36 15 code AC3*JGB

ATARI

• ATARI 520 STE
+ 4 jeux + 1 joystick

• ATARI 520 STE
+ ECRAN COUL.
Atari SC 1425
+ 4 jeux + 1 joystick

• ATARI 1040
+ 10 disk + 1 tapis

• ATARI 1040
+ SM 124 + logiciels

• MEGA ST 1
+ SM 124

2990 F

NOUVEAU

• PORTFOLIO ATARI
le plus petit PC du monde
5 logiciels intégrés

Peripherals Accessoires

- STAR LC 10 + cable
- STAR LC 10 couleur + cable
- lecteur 3,5 p dbi face interne
- lecteur externe 3,5 p
- Free boot
- doubleur video
- cable minitel
- souris Atari
- cable peritel ST

AMIGA

• AMIGA 500

• AMIGA 501
extension mémoire

• AMIGA 500
+ 1084

Consoles NINTENDO, SEGA, NEC
grand choix de logiciels

Pour les clients de province, port gratuit à l'achat d'un ordinateur.

BON DE COMMANDE

(matériel ou logiciel)

commande par carte bleue ou chèque

TI 75
Votre commande :

Nom : Prénom :
Adresse :
C.P. : Ville :

à retourner à J.B.G. Electronics -
163, av. du Maine - 75014 PARIS
Frais de port Logiciels : 30 F -
Matériel : 100 F

CB

Date exp.

Signature

" Les graphistes du mois "

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale. Le gagnant reçoit un stylo calculette. Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en indiquant les modalités de chargement.

Ordinateur utilisé _____
Logiciel utilisé _____
Référence de sauvegarde des dessins _____

Nom _____
Prénom _____
Age _____
Adresse _____

Téléphone _____
Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie.
Date: _____
Signature: _____

HIT-PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois.

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____

Marque de votre ordinateur _____

Facultatif

Nom _____
Adresse _____
Téléphone _____

Découpez ce bon et renvoyez-le à
TILT Rédaction,
2 rue des Italiens 75009 PARIS

HIT-PARADE

LECTEURS BOUTIQUES

POPULOUS
Electronic Arts
GREAT COURTS
UBI Soft
FALCON
Spectrum Holobyte
KICK OFF
Titus
FORGOTTEN WORLDS
U.S Gold
DOUBLE DRAGON II
Domark
BARBARIAN II
Palace
SKWEEK
Loricel
DUNGEON MASTER
FTL
SHADOW OF THE BEAST
Psygnosis

VOYAGEURS DU TEMPS
Delphine Software
INDIANA JONES
Lucasfilm
GREAT COURTS
UBI Soft
GHOSTBUSTERS 2
Activision
FALCON
Spectrum Holobyte
HARD DRIVIN
Domark
BEACH VOLLEY BALL
Ocean
DOUBLE DRAGON II
Virgin Games
SHADOW OF THE BEAST
Psygnosis
KICK OFF
Titus

CES de Las Vegas: La folie des consoles !

Le CES de Las Vegas 1990 ne déroge pas à la tradition. La manifestation elle-même ne présente qu'un intérêt limité et les stands ne servent que de paravent à une intense activité confidentielle et réservée, en principe, aux développeurs. En principe seulement, car Tilt a réussi à percer certains des secrets qu'on voulait lui cacher. Commençons donc par ces informations souterraines.

Une console Commodore

Depuis un certain temps, le bruit courait que Commodore allait engendrer un nouvel enfant: c'est une console! Et pas n'importe quelle console. Oyez plutôt. Au centre, la carte-mère d'un Amiga 500 avec 1 Mo de mémoire entièrement utilisable pour le son et l'image grâce à un nouveau chip. Les sorties vidéo, son, etc. sont à l'arrière de la console. Au-dessus, un lecteur CD ROM connecté directement à la carte-mère. Pas de clavier, pas de lecteur de disquettes et, à la place du joystick, un dispositif de télécommande à infrarouge. Même s'il n'est pas obligatoire de l'acheter, il est possible de connecter un drive externe qui permet de charger tous les jeux actuels de l'Amiga. Ce n'est pas tout: le lecteur CD accepte aussi les Compact disques audio! Il suffit de le relier à une chaîne stéréo. Cette petite merveille a été développée par une société japonaise qui a écrit un soft pour interfacer un CD japonais à un A 500 fourni par Commodore. La console Commodore serait officiellement présentée aux développeurs européens fin février lors de leur conférence annuelle qui, cette année, se déroulera à Paris. Sa mise en vente pourrait avoir lieu dès cet été à un prix situé entre 800 et 1000 \$ (5000 à 7000 F).

Consoles NEC

Un petit nouveau est venu bousculer les habitudes instituées entre Nintendo et Sega: NEC (prononcez Enissi) entre dans la danse avec la Turbo Graph-X, nom américain du PC Engine 2, annoncé en avant-première dans Tilt n° 73. Elle offre des jeux tout à fait comparables à ceux de la Sega 16 bits. On constate, à l'occasion, qu'il existe de nombreux jeux sur CD pour NEC avec d'extraordinaires bruitages

enregistrés. NEC surenchérit avec la sortie encore discrètement annoncée d'une console portable du genre Game Boy ou Lynx compatible avec le PC Engine actuel et dotée d'un écran LCD de 2"6 (6,6 cm).

Nintendo et Sega

Le stand Nintendo, poids lourd de la console US (plus de 9 millions de consoles vendues cette année!), est comme d'habitude, imposant. Mais Sega, l'autre grand de la console qui voudrait bien prendre une part du gâteau, fait jeu égal en étalant un stand de la même superficie. Les jeux de la Sega 16 bits sont d'ailleurs proprement stupéfiants: quand on a vu Michael Jackson (pas le chanteur, le jeu), on se rend vraiment compte de leur qualité, surtout au niveau graphique.

Nintendo, de son côté, après de longues hésitations et peu désireux de voir les autres, et particulièrement Sega, occuper toute la place sur le marché des 16 bits, s'est enfin décidé à sortir la sienne. Elle sera en vente dès le mois de mai au Japon. En bonne logique, elle devrait être équipée d'un CD intégré, mais, bien que ce soit fort probable, on n'en est pas absolument certain.

La micro

Et que devient la micro, la vraie? Elle est comme un iceberg au milieu de l'océan japonais: elle fond... Commodore avec son petit stand et Atari réduit à exposer dans un hôtel ont une raison supplémentaire de se faire des cheveux: il se murmure que le grand IBM soi-même serait sur le point de leur faire concurrence en sortant un 16/32 bits de loisirs! Quant à Amstrad, s'il ne réagit pas rapidement, il est condamné.

On comprend que, dans une telle ambiance, les éditeurs soient assez moroses à l'exception, bien sûr, de ceux qui développent pour les consoles. Seuls Accolade, sans produit vraiment fort, et Microprose, qui présente Silent Service n°2 et un jeu tiré de l'épopée du rail, ont osé se payer un stand. Les autres, y compris les grands Electronic Arts, Lucasfilm et Cinemaware, se sont regroupés sur un seul stand. C'est dire!

Come back, Wozniacki

D'après notre confrère d'outre Atlantique Mac User, Apple prépare deux véritables révolutions pour l'année 1990. Premier bruit: la firme de Cupertino se séparerait de l'activité Apple II. Pas de panique! Le but du jeu n'est pas de cesser la production de cette gamme d'ordinateurs mais tout simplement de créer une société plus ou moins indépendante d'Apple. A l'image de Claris, éditeur de programmes pour Macintosh issue des laboratoires de développement d'Apple, cette société disposerait d'une certaine autonomie en ce qui concerne les évolutions matérielles et logicielles (notamment système d'exploitation) de la gamme Apple II. Toujours d'après notre confrère, le plus étonnant serait que l'éminence grise de cette structure aurait pour nom Steve Wozniack! Oui, vous avez bien lu. Le génial créateur de la gamme Apple II reprendrait du service... Mais, bien entendu, ces informations restent à prendre au conditionnel et pour l'instant aucune déclaration officielle ne les corroborent. Plus réaliste est le portrait robot du petit Mac en vente courant 1990. Il succéderait au Mac SE 20. Disposant d'un processeur plus rapide (probablement un 68 000 cadencé à 16 MHz) ainsi que d'un disque dur de 20 Mo, il pourrait être commercialisé à environ 995 dollars aux Etats-Unis soit un peu moins de 10 000 F TTC. Nous ne savons pas si ce prix comprend un écran. De même, de quelle quantité de mémoire disposera-t-il? Mystère pour l'instant. Toutefois, rappelons que le futur système d'exploitation du Mac nécessitera, dicit Apple, un minimum de 2 Mo!

Dali et Didot

Importateur d'accessoires et de logiciels relativement professionnels pour la gamme Atari ST, A.L.M annonce la disponibilité de la version 3 de son programme de dessin Dali. Ce logiciel requiert un minimum de 1 Mo de RAM mais fonctionne sur tous les Atari ST y compris les STE dont il exploite la palette de 4096 couleurs. Livré avec un imposant manuel entièrement en français, il est proposé à un peu moins de 600 francs prix public. Autre nouveauté A.L.M: Didot. Il s'agit d'un éditeur de polices de caractères pour imprimante laser. Il requiert un écran monochrome mais fonctionne avec 512

Ko de mémoire. Entièrement francisé, il est d'après son promoteur extrêmement puissant. Son prix, qui serait inférieur à 800 F TTC, le place parmi les moins chers du genre.

Simulateurs de vol

Alain Renier, le créateur de l'Astralège -un simulateur de vol basé autour de Flight Simulator sur PC et compatibles- travaille actuellement sur une nouvelle version de son invention. Il s'agit ni plus ni moins que de l'adapter à un cockpit de Mirage III C! Dans le même ordre d'idée, rappelons que ce passionné d'aéronautique a aussi étudié un simulateur de vol en hélicoptère selon un principe similaire et qu'il travaille sur l'adaptation de ce dernier à un cockpit d'Alouette.

Salon en hausse

Sérieux, professionnel mais touchant aussi les particuliers amateurs de PC abordables, le PC Forum 90 se tiendra du 13 au 16 février à la Porte de Versailles à Paris. Côté chiffres, on nous promet 850 sociétés (20% de plus qu'en 1989) ainsi qu'une superficie totale augmentée de 47%. Le groupe organisateur escompte quelques 80 000 visiteurs. Objectif raisonnable compte tenu des divers univers représentés à ce salon: MS Dos, OS/2, Unix et Mac OS sont présents en force. En outre, le PC Forum 90 verra se dérouler divers congrès et autres conférences. Tout cela montre que ce salon prend de l'ampleur d'année en année. Diverses raisons expliquent cet état de fait. Tout d'abord, il se déroule à une période où les salons informatiques sont rares. En outre, il se déroule en un lieu facile d'accès contrairement au plus en plus décrié Sicob. La version Spécial Micro de ce dernier semble du reste de plus en plus souffrir de la concurrence du PC Forum...

XL imprime encore...

Rabbit, une société britannique de taille limitée, propose un utilitaire intéressant pour Atari XL/XE. Nommé Print Filer, il permet de combiner et d'organiser des fichiers textes et graphiques. Le résultat peut par la suite être sorti sur imprimante. Il est possible d'utiliser des images issues de Print Shop ou encore de Mini Office 2. Autre produit proposé par Rabbit: TaskMaster. Ce logiciel facilite le

transfert de programmes et de fichiers de cassette à disquette. Print Filer est proposé à 8 Livres (environ 80 F), TaskMaster à 9 Livres (environ 90 F).

Rabbit
16 the Green, Thulby
Bourne, Lincs PE10 0HB

Le droit des pirates

Publié aux éditions Litec, bien connu pour ses livres juridiques de grande qualité, l'ouvrage Droit de l'informatique et des télécommunications se propose de faire le point sur la question. A l'aide de textes de loi, de la jurisprudence, mais aussi grâce à diverses études et commentaires, il aborde en 1012 pages et 10 chapitres les problèmes posés par la fraude, le piratage, etc. Ecrit par deux professeurs des facultés de droit Paris V et X -Jérôme Huet et Herbert Maisl-, cet ouvrage est proposé au prix franco de 620 F.

Litec
26, rue Soufflot
75005 Paris

Micro romans

C'est le 6 mars 1990 que se réunira le jury chargé d'attribuer le quatrième prix Mannesman Tally 1990. En concurrence pour ce prix littéraire: Le Négociateur de Frédéric Forsyth, Dédale de Larry Collins, La Mémoire interdite de Frédéric Lepage, Gravité à la manqué d'Alec Effinger, Rock Machine de Norman Spinrad. Rappelons, pour conclure, que ce prix est doté de 100 000 francs.

Polices pour PPM

Upgrade Edition poursuit ses efforts pour le développement du programme de mise en page pour Atari ST Publishing Partner Master. Ainsi, deux nouvelles polices de caractères sont désormais disponibles: Gothic et Perfect. Elles sont proposées sur une seule et même disquette au prix de 490 F TTC.

Regroupement

Editeur qui doit sa réputation à des produits haut de gamme tel The Pawn, Magnetic Scrolls rejoint le groupe Virgin Mastertronic. Désormais les produits développés par ce spécialiste du jeu d'aventure sortiront sous le label Magnetic Scrolls.

basics 1.0 + crayon optique + manuels basic + 2 manettes. Le tout cédé à 1 200 F. **Eric HERMANN, 46, av. la Bruyère, 38100 Grenoble. Tél. : 76.40.79.15.**

Vends Thomson T0770 + 2 joystick + ext. musique et jeux + nbx jeux + docs + crayon optique. Prix : 900 F. **Dominique HELFER, 9, allée Chantecaille, 31320 Labege. Tél. : 61.73.46.62.**

Vends T09 +, joystick, modem, crayon, impr. 40 colonnes, env. 40 jeux, 4 util. Prix : 2 500 F. **Philippe MARTIN, 2, avenue Bernard-Palissy, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 46.02.83.34.**

Vends Thomson T0770 + 2 joystick + ext. musique et jeux + nbx jeux + docs + crayon optique. Prix : 900 F. **Dominique HELFER, 9, allée Chantecaille, 31320 Labege. Tél. : 61.73.46.62.**

Vends Thomson T0770 + 2 joystick + ext. musique et jeux + nbx jeux + docs + crayon optique. Prix : 900 F. **Dominique HELFER, 9, allée Chantecaille, 31320 Labege. Tél. : 61.73.46.62.**

Vends Thomson T0770 + 2 joystick + ext. musique et jeux + nbx jeux + docs + crayon optique. Prix : 900 F. **Dominique HELFER, 9, allée Chantecaille, 31320 Labege. Tél. : 61.73.46.62.**

Vends Thomson T0770 + 2 joystick + ext. musique et jeux + nbx jeux + docs + crayon optique. Prix : 900 F. **Dominique HELFER, 9, allée Chantecaille, 31320 Labege. Tél. : 61.73.46.62.**

Vends Thomson T0770 + 2 joystick + ext. musique et jeux + nbx jeux + docs + crayon optique. Prix : 900 F. **Dominique HELFER, 9, allée Chantecaille, 31320 Labege. Tél. : 61.73.46.62.**

Vends Thomson T0770 + 2 joystick + ext. musique et jeux + nbx jeux + docs + crayon optique. Prix : 900 F. **Dominique HELFER, 9, allée Chantecaille, 31320 Labege. Tél. : 61.73.46.62.**

Vends Thomson T0770 + 2 joystick + ext. musique et jeux + nbx jeux + docs + crayon optique. Prix : 900 F. **Dominique HELFER, 9, allée Chantecaille, 31320 Labege. Tél. : 61.73.46.62.**

Vends Thomson T0770 + 2 joystick + ext. musique et jeux + nbx jeux + docs + crayon optique. Prix : 900 F. **Dominique HELFER, 9, allée Chantecaille, 31320 Labege. Tél. : 61.73.46.62.**

Vends Thomson T0770 + 2 joystick + ext. musique et jeux + nbx jeux + docs + crayon optique. Prix : 900 F. **Dominique HELFER, 9, allée Chantecaille, 31320 Labege. Tél. : 61.73.46.62.**

Vends Thomson T0770 + 2 joystick + ext. musique et jeux + nbx jeux + docs + crayon optique. Prix : 900 F. **Dominique HELFER, 9, allée Chantecaille, 31320 Labege. Tél. : 61.73.46.62.**

Vends Thomson T0770 + 2 joystick + ext. musique et jeux + nbx jeux + docs + crayon optique. Prix : 900 F. **Dominique HELFER, 9, allée Chantecaille, 31320 Labege. Tél. : 61.73.46.62.**

Vends Thomson T0770 + 2 joystick + ext. musique et jeux + nbx jeux + docs + crayon optique. Prix : 900 F. **Dominique HELFER, 9, allée Chantecaille, 31320 Labege. Tél. : 61.73.46.62.**

Vends Thomson T0770 + 2 joystick + ext. musique et jeux + nbx jeux + docs + crayon optique. Prix : 900 F. **Dominique HELFER, 9, allée Chantecaille, 31320 Labege. Tél. : 61.73.46.62.**

Vends Thomson T0770 + 2 joystick + ext. musique et jeux + nbx jeux + docs + crayon optique. Prix : 900 F. **Dominique HELFER, 9, allée Chantecaille, 31320 Labege. Tél. : 61.73.46.62.**

Vends Thomson T0770 + 2 joystick + ext. musique et jeux + nbx jeux + docs + crayon optique. Prix : 900 F. **Dominique HELFER, 9, allée Chantecaille, 31320 Labege. Tél. : 61.73.46.62.**

Vends Thomson T0770 + 2 joystick + ext. musique et jeux + nbx jeux + docs + crayon optique. Prix : 900 F. **Dominique HELFER, 9, allée Chantecaille, 31320 Labege. Tél. : 61.73.46.62.**

Vends Thomson T0770 + 2 joystick + ext. musique et jeux + nbx jeux + docs + crayon optique. Prix : 900 F. **Dominique HELFER, 9, allée Chantecaille, 31320 Labege. Tél. : 61.73.46.62.**

Vends Thomson T0770 + 2 joystick + ext. musique et jeux + nbx jeux + docs + crayon optique. Prix : 900 F. **Dominique HELFER, 9, allée Chantecaille, 31320 Labege. Tél. : 61.73.46.62.**

Vends Thomson T0770 + 2 joystick + ext. musique et jeux + nbx jeux + docs + crayon optique. Prix : 900 F. **Dominique HELFER, 9, allée Chantecaille, 31320 Labege. Tél. : 61.73.46.62.**

Vends Thomson T0770 + 2 joystick + ext. musique et jeux + nbx jeux + docs + crayon optique. Prix : 900 F. **Dominique HELFER, 9, allée Chantecaille, 31320 Labege. Tél. : 61.73.46.62.**

Vends Thomson T0770 + 2 joystick + ext. musique et jeux + nbx jeux + docs + crayon optique. Prix : 900 F. **Dominique HELFER, 9, allée Chantecaille, 31320 Labege. Tél. : 61.73.46.62.**

Vends Thomson T0770 + 2 joystick + ext. musique et jeux + nbx jeux + docs + crayon optique. Prix : 900 F. **Dominique HELFER, 9, allée Chantecaille, 31320 Labege. Tél. : 61.73.46.62.**

Vends Thomson M05 + lecteur K7 + 2 joystick + crayon optique + nbx jeux (Numéro 10, le 5e axe, super Tennis, etc.). TBE : 800 F. **Guy ARBELLOT, 5, Lisière du Golf, 92380 Garches. Tél. : 47.95.03.94.**

DIVERS

Console Sega super system neuve avec light phaser. Lunettes 3D, 2 manettes et un jeu Missile Défense 3D. Vendu 1 100 F au lieu de 1 490 F. **Tél. : 48.24.46.21 (tél. au journal).**

Vds console Sega Master (avril 89) + light phaser + 2 manettes + 5 jeux. Le tout : 1 300 F (valeur 2 150 F). **Laurent DAREAU, 39, avenue du Tourne Rouge, 78450 Villepreux. Tél. : 34.62.26.38 (après 20 h).**

Vds console Sega t.b.é. + 8 jeux dont Wonderboy 2 et 1 Power Strike, Kung Fu, Kid Bomber Raid. Le tout : 1 400 F. **Gianni CAURET, 9, rue Pasteur, 22950 Trequeux. Tél. : 96.71.17.89.**

Console Sega + jeux : Ninja Ys, After Burner, Space Warrior, Miracle Warrior, Chopfliter, Phantasy Star, Alien Syndrome. Le tout au prix de 1 500 F t.b.é. **Raymond ASTIE, - La Clos des Vignes ETD, 26, rue Victor-Hugo, 63270 St-Cy-sur-Mer.**

Vds console Sega + 5 jeux peu servi. Prix à débattre ou vds jeux séparément de 150 F à 200 F à débattre. **Renaud FAUQUE, Terre des Frères, 84110 Villedieu. Tél. : 90.28.93.85 (après 17 h).**

Vds console Sega A 990 F avec Wonderboy 2 et Gouellius au lieu de 1 600 F. **Bertrand. Tél. : 64.62.04.01 (du lundi au vendredi après 17 h 30).**

Vds console Sega t.b.é. + Lpharer + 7 jeux (Alterbeast, R-Type, Rescue...). Valeur : 3 400 F. Vendu : 2 500 F. **Claude COULON, 62, chemin du Val Fleuri, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.14.94.06.**

Vds Hewlett-Packard HP41 CX pour 1 000 F ainsi qu'un Casio PB700 pour 800 F. **Jean-Luc SAGNIERE, 5, allée des Tilleuls, Parc de l'Aunay, 73360 Vaires-sur-Marne.**

Vds log. Discosque avec boîte et manuel. (Voir Tilt numéro 68 et numéro 73). Prix : 250 F. **Vincent BOUSSEAU, 7, rue de la Plaine-Vrines, 79100 Thouars. Tél. : 49.66.07.47.**

Vds Spectrum 481128 + moniteur mon ou nbx jeux (Ikari, Operation Wolf, Skateball). Prix : 1 600 F à débattre. **Da-**

niel SANCHEZ, 79, rue Hernet, 93300 Aubervilliers. Tél. : 43.62.61.19.

Vds 2 imprim. DMP 2160, 100 disques 5 1/4 + boîtier de rangement, lecteur 5 1/4 + jeux, 50 disques 3". Vente séparée possible prix à débattre. **Gilles RICHAUD, impasse de la Coueste, 04290 Volonne. Tél. : 92.64.08.25.**

Vds cartouche Sega (14 jeux) 150 F chaque. **Jean-Pierre DI NINO, 25, rue de Touraine, 57290 Fameck. Tél. : 82.52.46.00.**

Vds Stos Basic avec boîte d'origine. Prix : 400 F, en cadeau Stos Sprite 500. Prix normal : 800 F. **Frédéric PASQUIER, Passins, 38610 Morestel. Tél. : 74.80.11.63.**

Vds jeux orig. Precious Metal, Purple Saturn Day, 150 F pièce ou 280 F les 2. **Laurent GODEFROY, 40, rue Chanzy, 72900 Le Mans. Tél. : 43.84.38.35.**

Vds Atari 286 16 MHz. Disque dur 20 Mo. Ecran monochrome Hercules garantie un an. 12 000 F. **David Behara, 16, rue Diderot, 93100 Montreuil. Tél. : 48.59.06.27.**

Vds Sega master sytem t.b.é. (-1 an) + pistolet + control stick + 6 jeux. Valeur 2 289 F. Vs à 750 F. Prix à débattre. **William GROSSELIN, 6, rue des Meuniers, Bessancourt. Tél. : 39.60.70.38 (de 19 h à 20 h).**

Vds Ext 100 + ext. mémoire + lect. disq. + souris + mon. coul. + nbx progr. sur K7, Dk et cartouches (Basich, Assembleur, Paint, Jeux, etc.) 3 000 F à débattre. **Denis RIBAYROL, Le Pradal, 46700 Soturac. Tél. : 65.36.35.35.**

Vds console Sega 8 bits + Hang On bon état prix intéressant + échange jeux sur ST. **Aurélien DUCOURRAY, 55, avenue de la Forêt, 36330 Le Poinçonnet. Tél. : 54.35.45.70.**

IBM PC à vendre + imprimante + écran CGA à 258 Ko + carte joystick + joystick + deux drives + beaucoup de jeux. 550 F. **Pablo GARCIA, 6, av. Labruyère, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : 39.62.40.15.**

Vds Sinclair QL 32 bits, 2 lecteurs microdrives avec joystick. etogs : 1 300 F. Vends aussi Adam de CBS avec imprim. et etogs : 1500 F. **Laurent BRETONNIERE, 78 bis, avenue Albert Ter, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.51.61.90 (après 19 h).**

Vds Sega avec light phaser + jeux (Out Run, Rambo, Alien Syndrome, World Soccer, Hang On, Double Dragon, + 1 jeux dans la console). 1 700 F t.b.é. **Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré. Tél. : 48.65.36.31.**

Vous êtes fans de disques, d'applications - Midi é, de mixages... Alors procurez-vous les guides des BPM, 66 F pièce, 2 volumes, 2 000 titres. **Xavier HIEN, BP 60, 59910 Bondues. Tél. : 20.37.00.10.**

Vds Spectrum 48K + péritel + interface 1 + microdrive pour 1 000 F. **Yann LE COLLEUR, 58, bd Diderot, 75012 Paris. Tél. : 43.42.45.20.**

Vds pour Sega nbx jeux (Zillion 2, Zillion, Alex Kid, Ganster Town, Space Harrier, Wonder Boy 2...) cartouche 1 méga : 110 F, 2 méga : 120 F. **Laurent JUANOLE, 76, rue Menard, 30000 Nîmes. Tél. : 66.76.17.57 (après 18 h).**

Vds compatible PC, 2 lecteurs (5 1/4) 360 Ko + 640 Ko de Ram + souris + écran monochrome + carte CGA + logs (jeux, utilit.). Prix : 5 000 F (urgent). **Vincent DAMATO, 32, rue de la République, 38300, Bourgoin-Jallieu. Tél. : 74.93.02.38.**

Vds Oric Atmos + moniteur mon. ou lect. + nbx jeux. Prix : 800 F. **Sébastien LETROUT, 5, rue de Normandie, 92140 Clamart. Tél. : 46.31.36.35.**

Vds console Nintendo avec 2 manettes + 6 jeux dont Zelda, Metri, Mach-Rider... Valeur 2 500 F vendu 1 500 F (état impeccable). **Renaud MEUNIER, 7, rue Baptiste-Marcet, 81290 Arpajon. Tél. : 60.83.25.01.**

Vds console Sega + 8 jeux : 1 500 F (Space Harrier, After Burner, World Soccer...). **Frédéric NOËL, 3, rue de Picardie, 29000 Quimper. Tél. : 98.55.73.01.**

Vds 300 F, 20 disques jeux domaine public 5 1/4 pour IBM PC. **Christian BAYON, 20 bis, rue d'Etigny, 64000 Pau. Tél. : 59.84.52.63.**

Vds jeux Sega (Bomber, Aztec, Transbot) avec la console garantie encore 8 mois + 35 magazines 87/88. Le tout pour 1 600 F. **David IGREJA, route de la Violette Arthes, 81160 St-Juery. Tél. : 63.45.01.90.**

Vds Sega t.b.é. + lunettes 3D (1 jeu) + 6 jeux (Alex Kidd I et III, Gouellius, Quartet, Outrun, F16 Fighter) + 2 manettes. Valeur : 3 200 F. Vendu : 1 850 F. **Grégoire REAUDOT, 33, rue Foucher-Lepelletier, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 45.58.02.62 (après 17 h).**

Vds pour PC compatibles Handy Scanner + carte + câble + util. Le tout état neuf. Prix : 1 100 F. **Janusz MALI-NOWSKI, route de Saint-Canadates-Bigourdin, 13770 Venelles. Tél. : 42.61.17.51 (après 18 h).**

LOGIDREAM'S LE SPÉCIALISTE DU LOGICIEL

POUR ACHETER AU MEILLEUR PRIX SANS SE DÉPLACER TÉLÉPHONER AU (16-1) 39.46.87.44

V.P.C. (FRANCE MÉTRO) — VENTE À L'ÉTRANGER NOUS CONSULTER — (Remboursement immédiat si indisponibilité du produit)

AMIGA	PRIX FF	LES PORTES DU TEMPS	299	VROOM	199	POPULOUS (DATA DISK)	99	ABRAMS BATTLE TANK	239
5th YEAR	196	LES VOYAGEURS DU TEMPS	295	WERO DREAMS	236	POWER DRIFT	245	ACTION FIGHTER	259
ADIDAS	245	LOST PATROL	245	WEST PHASER	289	QUARTZ	245	AMERICAN CIL WORD II	239
ALTERED	245	MAN HUNTER	239	DELUXE STRIP POKER	196	RAINBOW ISLAND	196	ASPAR GRAND PRIX	239
ANIMATE 3D	1390	MANIC MANSION	245	DOMINATOR	245	BALANCE OF POWER 1990	245	SHOOTER	239
BANDKICK NIGHT	195	MATRIX MARAUDERS	245	XENOPHO	285	RALLY CROSS	245	SHUFFLE PUCK CAFE	245
BATTLE OF BRITAIN	199	MAURITI ISLAND	245	XENOPHO	199	DRAGONK	245	SIM CITY	295
BATTLE VALLEY	199	MOON WALKER	195	DOUBLE DRAGON N°2	245	DRAGONK	245	SOUL NOIR	219
BEAST (SHOW OF THE)	299	MUSCLE CARS (Story set drive 2)	245	ES	245	RED STORM RISING	245	SPACE QUEST II	245
BLAZER	199	NECRYS	189	ACTION AMIGA	289	RVF HONDA	239	BATTLE TECH	329
BLOOD WARRIOR	245	NEW ZEALAND STORY	245	GAMES SUMMER EDITION	245	GABRIE MOLE	239	BLOOD WARRIOR	245
BLOODWICH	245	NLD DIEU VIVANT	245	LES GEN D'OR	245	SCRAMBLE SPIRITS	245	STAR GOOSE	289
BLOODWICH DATA DISK	245	NINJA WARRIOR	195	LES JUSTICIERS	245	SHEPHERD	245	STEEL THUNDER	245
BOMBER	295	NORD ET SUD	255	FALCON	229	SEVEN GATES OF JAM	245	BOMBER	245
DARK CENTURY	295	OCEAN BEACH VOLLEY	245	LES VANQUEURS	295	SHINDO	199	CARRIER COMMAND	245
CABAL	295	OL IMPERIUM	225	PRECIOUS METAL	245	SHUFFLE PUCK CAFE	195	CONFICT EUROPE	245
CANYON (Compatible phaser)	199	ONSLAUGH	195	SIMULATION WTS	245	SHERIFF	245	CONFLICT	189
CHAMBERS OF CHADON	265	OZ	245	STARWARS TRILOGY	245	SLEEPING GUY LIE	245	CONVICT	245
CHASE HQ	245	OPERATION THUNDERBOLT	245	STORY SO FAR VOL III	245	SPACE HARRIER II	239	DRUNKEN	245
CLASH	245	P # 47	245	TRAD II	245	SPACE QUEST 3	239	DARK CASTLE	245
DARK CENTURY	699	PASSING SHOT	245	PROMOTION*	110	SPACE QUEST 4	239	DRAGON SPIRIT	245
DELUXE PHOTO LAB	799	PICTON PARRY 2.0	729	4X4 OFF ROAD RACING	110	SPACE QUEST 5	239	DRUNKEN	245
DELUXE STRIP POKER	199	PICTIONARY	245	BATTLE HAWKS	199	STARWARS TRILOGY	245	DRAGON MASTER	245
DESIGN 3D	199	PICTONARY	245	CAPTAIN FIZZ	139	STARWARS TRILOGY	245	EAGLES RIDER	245
DOUBLE DRAGON N°2	245	PICTONARY	245	CHAMPION RIZZ	139	STARWARS TRILOGY	245	EXPLORER	245
DRAGON SLAYER	289	PICTONARY	245	CHAMPION RIZZ	139	STARWARS TRILOGY	245	EXPLORER	245
DRUNKEN	245	PICTONARY	245	CHAMPION RIZZ	139	STARWARS TRILOGY	245	EXPLORER	245
DRIVING FORCE	245	PICTONARY	245	CHAMPION RIZZ	139	STARWARS TRILOGY	245	EXPLORER	245
EAGLES RIDER	245	PICTONARY	245	CHAMPION RIZZ	139	STARWARS TRILOGY	245	EXPLORER	245
ESS	279	PICTONARY	245	CHAMPION RIZZ	139	STARWARS TRILOGY	245	EXPLORER	245
EYES OF HORUS	245	PICTONARY	245	CHAMPION RIZZ	139	STARWARS TRILOGY	245	EXPLORER	245
EYES OF COMBAT	235	PICTONARY	245	CHAMPION RIZZ	139	STARWARS TRILOGY	245	EXPLORER	245
F 16 COMBAT PILOT	245	PICTONARY	245	CHAMPION RIZZ	139	STARWARS TRILOGY	245	EXPLORER	245
F 16	245	PICTONARY	245	CHAMPION RIZZ	139	STARWARS TRILOGY	245	EXPLORER	245
FALCON MISSIONS N°1	189	PICTONARY	245	CHAMPION RIZZ	139	STARWARS TRILOGY	245	EXPLORER	245
FANTASION	245	PICTONARY	245	CHAMPION RIZZ	139	STARWARS TRILOGY	245	EXPLORER	245
FRENCH FREDDY	289	PICTONARY	245	CHAMPION RIZZ	139	STARWARS TRILOGY	245	EXPLORER	245
FIGHTING SOCCER	269	PICTONARY	245	CHAMPION RIZZ	139	STARWARS TRILOGY	245	EXPLORER	245
FLIGHT SIMULATOR II	329	PICTONARY	245	CHAMPION RIZZ	139	STARWARS TRILOGY	245	EXPLORER	245
FOOT BALL MANAGER	199	PICTONARY	245	CHAMPION RIZZ	139	STARWARS TRILOGY	245	EXPLORER	245
FULL METAL PLANET	245	PICTONARY	245	CHAMPION RIZZ	139	STARWARS TRILOGY	245	EXPLORER	245
GARY HOT SHOT	245	PICTONARY	245	CHAMPION RIZZ	139	STARWARS TRILOGY	245	EXPLORER	245
GEMIN WING	245	PICTONARY	245	CHAMPION RIZZ	139	STARWARS TRILOGY	245	EXPLORER	245
GHOSH BUSTERS II	245	PICTONARY	245	CHAMPION RIZZ	139	STARWARS TRILOGY	245	EXPLORER	245
GHOSHEN GHOSTS	245	PICTONARY	245	CHAMPION RIZZ	139	STARWARS TRILOGY	245	EXPLORER	245
GRAND MASTER SLAM	239	PICTONARY	245	CHAMPION RIZZ	139	STARWARS TRILOGY	245	EXPLORER	245
GREAT COURT	239	PICTONARY	245	CHAMPION RIZZ	139	STARWARS TRILOGY	245	EXPLORER	245
GUNSHIP	239	PICTONARY	245	CHAMPION RIZZ	139	STARWARS TRILOGY	245	EXPLORER	245
HANDY SCANNER TYPE A	3900	PICTONARY	245	CHAMPION RIZZ	139	STARWARS TRI			

PETITES ANNONCES

Tablette graphique Easy! A 500 14/07/89 t.b.é pour 17000 FB = 2 100 F. Valeur originale 3 600 F, Drive 3,5" 780 F, 5 1/4" 1 700 F. **Robert MEEKERS, 47, avenue de l'Horizon, 1488 Bousval, Belgique.**

Vds console Sega + joystick + light phaser + 16 jeux (Hits Sega) t.b.é. Prix : 2 000 F. **Yves TAVERNIER, 7, rue des Iris, 62119 Douges. Tél. : 21.75.44.28.**

Vds console Sega + joystick + nbx programmes jeux/util. + égal. + souris + joystick + nbx programmes jeux/util. + livres. Prix : 8 000 F à débattre. **Didier LEONHART, 18, rue Debellemey, 75003 Paris. Tél. : 42.74.05.68.**

Vds console NEC (acouté 89) + 3 jeux (R-Type, Victory Run, Ninja Warrior) valeur : 3 000 F, vendu : 2 500 F. **Cyril DORFFNER, 12, rue du Champnot, 25640 Roulaens. Tél. : 81.55.58.25 (après 17 h).**

Vds livres Psi + Ma : clefs + GFA + 68000 + bible + Gem : 8 livres moitié prix. Vds digitaliseur sonore hard + pro-sound + ST-replay 500 F. **Gauthier SUBLETT, La Paillette, 33330 St-Emilion. Tél. : 57.24.86.10.**

Vds Oric 48K + moniteur Taxan + MCP 40 coul. + magnéto. + jeux + documents le tout sur meuble. A débattre. **Jean-Louis REGAZZACCI, 16, rue E.-Branly, 62900 Arras. Tél. : 21.48.55.21 (après 18 h).**

Vds disq 3 pouces pour lect. disk Jasmin, nbx jeux + log. Go Pytal, Easy Disk + cordon + nbx documentation. **François MONCHENY, 56, route Nonancourt Bourg-F'Abbe, 27850 Le Mesnil s/Estree. Tél. : 37.43.58.27.**

Vds Kult, Dungeons Master, Populus, Les Voyageurs de Temps, Indiana Jones (aventure), Falcon, le tout : 700 F ou 150 F l'un. **Jean-Pierre LAVIE, 4, rue des Bains, 64290 Gan. Tél. : 59.21.53.76 (après 18 h).**

Vds jeux originaux pour PC EGA. Prix intéressant. **Martin LEGRAND, 26, rue du Commandant-Mouchotte, 75014 Paris. Tél. : 43.35.55.62.**

Vds Casion PB 1000 8 Ko + RP 32 32 Ko-40 Ko + 2 manuels d'origine acheté 2 400 F. Vendu 1 850 F. Région Toulouse. **Christian MONTI, 85, chemin du Temple, bat. A Le Circa, 63200 Toulon. Tél. : 94.89.64.12.**

MSX Mitsubishi MLF 80 parfait état plus moniteur couleur Mitsubishi. A saisir 2 000 F. **Nathalie DHO, 17181 Courtry. Tél. : 60.20.60.48 (après 19 h 30).**

Vds cause double emploi FX 80000 Casio sous garantie + manuel en français. Prix : 600 F. **Laurent PELEGGI, 6, rue Michel-de-Bourges, 75020 Paris. Tél. : 43.70.45.59.**

Vds MSX VG8020 avec lecteur de diskettes, lecteur, 60 jeux câble péritel, manuel, extension de mémoire (+ 64 K). Prix : 2 000 F à débattre. **Franck BELHASSEN, 5, square J.-B. Lully, 91450 Soisy-sur-Seine. Tél. : 60.75.39.20.**

Cause double emploi vendus pour PC générateur d'applications Topkey en 4 diskettes 5 1/4. Log. original avec facture : 1 200 F. Vendu : 600 F. **Thierry MACAIGNE, 3, allée Jules Verrines, 93390 Cligny-sous-Bois. Tél. : 43.30.65.93.**

Vds log. PC SP 1/4 Mortville Manor t.b.é. achetés en juin 89 vendu 200 F frais de transport payé. **Xavier PAUL, Tél. : 48.81.26 (après 18 h).**

Vds moniteur coul. CTM 644 + lecteur disc. DDI 1 + 14 log. pour 1 900 F. **Max SOBRAL, 6, rue Seveste, 75018 Paris. Tél. : 42.55.32.98.**

Vds moniteur coul. 36 cm Oceanic, compatible 50-60 Hz, matériel très solide. 1 500 F à débattre. **Franck GROGNET, 16, villa Saint-Michel, 75018 Paris. Tél. : 42.26.62.95.**

Vds 1050 + nbx logs en disks. Recherche tous les jeux de vds sur 520 STF. **Willy BLAIN, Ecole Jean-Zay, 02500 Hirson.**

Vds anciens numéros de Tilt du numéro 38 à 59 t.b.é. + 3 Tilt bis et quelques autres numéros. Prix : 440 F. Vendu : 220 F. **Jean-François FORZENIGO, 11, rue de Lamenais, 35770 Vern-Sèche. Tél. : 99.62.84.78.**

Vds logs éduc. math et français niveau troisième. **Cécile METZGER, 163, rue des Pins, 68480 Moermach. Tél. : 89.40.83.15 (après 18 h).**

Vds MSX2 + imp. + mag. K7 + joystick + log. + jeux + livres 4 500 F. Vds jeux Nadine, Kult, Zac, Bloodwish etc. 150 F et 200 originaux. **Agathe VAN-NESTE, 5, rue des Artistes Colombiers, 34440 Nissan-les-Ensermes. Tél. : 67.37.14.99.**

Vds jeux pirates avec notice sur PC (Crazy Cars II, Double Dragon, Ninja, Atlantis Raiders, Test Drive II). L'ensemble : 1 000 F ou 200 F par jeux. **Pascal LE DELLIOU, 12, avenue de la République, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.66.75.02.**

Vds jeux pour console Sega. Prix très raisonnable. **Frédéric PIOT, 8, rue des Sablons, 60200 Compiègne. Tél. : 44.23.17.11.**

Vds console Sega master system + 3 jeux à 300 et Hangon, Maze + control-stick 4 mois garantie 8 mois. 1 500 F à débattre. **Fabien SERMET, 107, rue A. Baudin, 02500 Hirson. Tél. : 23.58.23.59.**

Vds Robo pour Nintendo + 1 jeux (Gyromite) 360 F. **Marc ATALLAY, 1, rue du Towkin, 69100 Villeurbanne Cher N22 Terginan. Tél. : 78.89.91.58.**

Vds console Sega master system avec 2 manettes + 4 jeux : After Burner, Black Belt, World Grand Prix, Zaxxon 3-D 800 F à débattre. **Sébastien CAUVIN, 18, avenue Walwein, 93100 Montreuil. Tél. : 42.87.97.78 (après 17 h).**

Vds Olivetti PC1 Prodest jamais utilisé avec câble péritel 2 700 F. **33, rue des Cascades, 75020 Paris. Tél. : 46.36.11.46.**

Vds PC 1512 DD coul. + carte joys. + joys. + jeux + livres + log. état neuf. Prix : 6 500 F. **Josette DRAGONI, 52, allée de la Breche-aux-Loups, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : 60.28.00.42.**

Vds jeux pour console Coleco et adapt. multi. K7 (12 jeux : 400 F) adapt. 200 F. Vente sur Marseille si possible. **Régis OUDART, 64, bd National, 13001 Marseille. Tél. : 91.62.02.02.**

Vds Exil 100 + lect. disquette + souris + ext. mémoire + clavier pro. + nombre log. + joystick le tout 2 800 F. Vente séparée possible. **Mathieu CHERIX, 29, rue de la Monnaie, 58800 Lille. Tél. : 20.06.36.05.**

Vds Sega + manettes + cordons + 4 jeux : 480 F état neuf sur région. **Benoit LAMBOY, 1880 Les Monts, 73000 Bassens-Chambery. Tél. : 79.33.13.32.**

Vds Citizen 120-D Matricielle 9 aiguilles graphique 120 CPS noir et blanc compatible Epson IBM. **Yvan BLADANET, Bar Puy Paulin, 5, rue Combes, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.81.85.52 (du lundi au samedi à partir de 18 h 15).**

Vds digitalizer video print + technik + le soft + écran mono Atari SM 125 avec pied. Le tout : 1 500 F. **Christian SELLE, 30, rue Lavoisier, 69790 Ronchin. Tél. : 20.85.07.07.**

Vds orig. Spectrum : Arkanoid 2 48/128, Buggy Boy 48/128K, Rastan 48/128, Stormlord 48/128, Trantor 40 F l'un et Taito Hits (compil.) à 45 F + port. **Nicolas CHABOT, 35, bd de Garambeau, 69790 Thourans. Tél. : 49.68.05.62.**

Vds Oric Atmos + livres + jeux état neuf. Prix : 400 F. **Guy PLESIDIN, Angevine 2, La Haie Griseille, 94470 Boissy-St-Léger. Tél. : 45.99.13.55 (à partir de 19 h).**

Vds Sega + R-Type, Shinobi, TeddyBoy + nbx Tilt + autres revues : 1 100 F sous garantie. **Marc PERROTIN, bd du Nord, 94160 Cuccuron. Tél. : 90.77.23.56.**

Urgent. Vds moniteur coul bi-standard Pal-Secam Europhon : 1 500 F à débattre. Vds Tilt du n° 10 au n° 70 (500 F le tout ou 10 F le numéro). **Jérôme TROUBART, 11, rue Fleury, 77410 Claye-Souilly. Tél. : 60.26.31.94.**

Vds console Nintendo + 19 jeux (Zelda, Mario 1 et 2) + pistolet + robot + Nes Advantage. Valeur réel 7 800 F vendu 3 500 F. **Nicolas CASTETS, 14, rue Bayard, 31000 Toulouse. Tél. : 61.63.17.69.**

Vds console Sega t.b.é. 500 F + 15 mégaroms (Miracle Warriors, Time Soldiers, etc.) 100 F chaque + lunettes 3D 100 F. **Arnaud LACOSTE, 128, rue Grande, 77430 Champagne-sur-Seine. Tél. : 64.23.11.19.**

Vds MSX 1 + lecteur de disq. + jeux 1 000 F. Valeur initiale 4 000 F. **Thibault GRABOWSKI, 26, rue Gabriel-Peri, 59320 Haubourdin. Tél. : 20.50.93.09.**

Vds jeux Nintendo (Mario 2, Zelda, Soccer, Donkey Kong 3, Shario Bros...) + robot + pistolet. Vendu 1 200 F. Valeur : 3 000 F. Sans le robot et le pistolet 800 F. **David BENAHMOU, 14, rue du Clos, 75020 Paris. Tél. : 43.87.11.48.**

Vds Nintendo + 5 jeux Super Mario I, Super Mario Bros II, Slalom, Rad Racer et Metroid. L'ensemble 1 600 F bon état. **Oscar GARCIA, 2022, rue du Clos, 75020 Paris. Tél. : 43.56.67.08.**

Vds enceintes hifi 160 W cause double emploi. Achète Synthé midi 5 000 F max. Recherche contact pour groupe music. Proxim. de Vienne. Age : 17-20 ans. **Fred REITZ, 1, rue Marcel-Pagnon, 39550 St-Maurice-l'Exil. Tél. : 74.86.16.84.**

Vds console Sega + light phaser + Safari Hunt + Out-Run + R-Type. Région bordelaise uniquement. Prix : 1 300 F. **Laurent AKKAR, 28, rue du 4 Septembre, 33400 Talence. Tél. : 56.37.41.59.**

XT Turbo Boy + Zega 640 Ko + 128 Ko + moniteur couleur + nbx log. (Deluxe Paint, PC Tools), + joujonnat (PAO valeur : 5 000 F) acheté 2 000 F. Vendu 10 000 F avec 2 joys. **Pierre CAMBOS, 7, rue de La Moselle, 75019 Paris. Tél. : 47.02.26.78.**

Victor-Hugo, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 45.28.02.36.
Vds console Sega + light phaser + 8 jeux. Le tout en parfait état : 2 000 F. **Jean-Claude ALLEN, 91580 Etrechy. Tél. : 60.80.28.05.**

Vds console Nintendo de luxe + stack up + Wild Gunman + Volley + Ikari + Joy Speedking valeur 2 950 F. Prix à débattre 1 600 F + corr. A 500 + ST. **Stéphane NOIRET, Bel Air, 01330 Villars-les-Dombes. Tél. : 74.98.12.26.**

Vds console Nintendo + 14 jeux (Punsh Out, Zelda, Castlevania, Top Gun, etc.) + 1 speedking Nintendo. Le tout : 3 000 F. **Stéphane AUDEGOND, 2, rue Stendhal, 80000 Amiens. Tél. : 22.44.84.37.**



Acheterais jeux pour Nec à bas prix. Urgent ! **Johannes REGNIER, 22, rue Poliveau, 75005 Paris. Tél. : 43.31.21.01.**

Achète lecteur de disq. pour Amstrad CPC 464 entre 600 et 800 F + cordon pour le brancher. **Stéphane STERCKLE, HLM n° 8, La Sapanaria, 81400 Carmaux. Tél. : 63.36.92.21.**

Ach. Atari 520 STF (double face - nouvelles Rom), bon état avec câble Péritel : TV couleur 20-24 CM. Laisser coordonnées sur le répondeur. **Raphaël BERNA, 15, passage du Génie, 75012 Paris. Tél. : 43.72.84.64.**

Achète pour enfants Amstrad CPC 6128, moniteur coul., t.b.é. petit prix. Faire offre. **Jimmy HERVION, 5, rue Michel-Charter, 78660 Allainville-aux-Bois. Tél. : 30.59.15.63.**

Achète Amiga 500 et moniteur coul. haute définition. **Fabrice DUBOIS, 6, rue Hérold, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : 47.82.08.12.**

Recherche pour Amiga 500 tout log. de jeux. Envoyez vos listes ou téléphonez-moi. **Jean-Marie BOSCHETTI, 79110 Di Campuloro, 20221 Cervioni. Tél. : 95.38.14.71.**

Urgent ! achète toutes K7 Vectrex + accessoires. Aimerais : Scramble, Fortress of Narzod, Star Hawk, etc. Bon prix si bon état. **Joël LE COURT, 13, rue de Stalingrad, 60200 Compiègne. Tél. : 44.20.00.05 (après 17 h).**

Achète jeux sur ST (E), 80 F maximum. Cherche Xenon II, Batman, Hound of Shadow, Shadow of the Beast, Silk-worm... Achète nbx jeux, réponse assurée. **Fabrice HERCOT, 149, avenue de Wagram, 75 Paris.**

Cherche disq. vierges 3" pour une somme de 70 F. Nombres de disquettes : 5, pour Amstrad 6128. **Ludovic PLACIDE, 23, avenue de la Porte-d'Asnières, 75017 Paris. Tél. : 42.27.29.43.**

Cherche pour C128 lecteur disq. 1541 ou 1571 si compatible pour jeux en 64. Faire offre. **Christian TOULOTTE, 1, rue de l'Aspre, bd. 12, apt 913, 06510 Carros. Tél. : 93.08.14.38 (après 19 h).**

Recherche pour C 64, à bon prix, log. : Shoot-them-up, CST, G. Gianna Sisters, Speed Ball, T. Drive II (disq.) Somchay LAOSAKOUNE, 43 bis, rue F.-Villon, 18000 Bourges. Tél. : 48.24.15.33 (après 20 h).

Achète TV coul. 24 CM jusqu'à 800 F (pas d'épaves et ayant déjà fonctionné). Merci d'avance car c'est très urgent (j'ai un CBM 64). **Loïc DUFRESNE, 9, rue Arthur-Rimbaud, 57800 Freming-Morlebach. Tél. : 87.81.30.38.**

Achète jeux pour console Sega. Envoyer liste et tarif ou étudie toutes propositions à des prix intéressants par téléphone. **Alain CASSAR, 8, square du Nord, 95500 Gonesse. Tél. : 39.87.53.24.**

Cherche Atari 520 STF double face + souris + Péritel + jeux (si possible). Le prix : 2 000 F environ. **Fabrice GUEHO, 12, rue Alphonse-Lamartine, 49360 Maulévrier. Tél. : 41.55.50.10.**

Achète sur Paris : console Sega + Hangon + 2 manettes d'origine + l'adaptateur secteur + câble Péritel. Le tout, t.b.é. : 500 F maximum. **Jean-Marc URIE, 7, rue du Beau-Regard, 95470 Fosses.**

Achète original Rolloud, jeux Arcade pour Atari 520 STF. Tarif : **André SEBRIGOT, 2, rue Van-Gogh, 91600 Saivigny-sur-Orge.**

Recherche tout originaux (jeux, util. éducatifs, etc.) sur Amiga à petits prix si possible. **David COURMONTAGNE, rue de la Ville, 90250 Estrées-sur-Noye. Tél. : 22.09.53.79.**

sur 520 ST. **Jean-François SERRURE, 26, rue Ruissen, 59190 Hazebrouck.**

Cherche tout sur le Spectrum (livres, revues, log., périphériques...). Vds aussi interface péritel pour celui-ci. **Cédric REGNER, 21, rue de Saint-Omer, 62520 Le Touquet. Tél. : 21.05.39.49.**

Achète King Quest 1-2-3 PC 51/4, boîte-disk-notice d'origine. Faire offre. **Jean-Louis. Tél. : 43.94.61.34 (du lundi au vendredi de 9 à 12 h et de 13 à 16 h).**

Pour C 64 rachat compilation superski de logiciel en D7, souris, C 64, GEOS financier. **Philippe SOULAT. Tél. : 47.35.66.59.**

Achète console PC engine avec 2 jeux + manette, environ 2 200 F. **Yann FANON, chemin des Calles, 36190 Croles. Tél. : 76.08.85.02.**

Achète Atari 520 STF DF, NVL, ROM, Free Boot, Joystick, jeux et util. Faire offre sur Metz. **Jérôme WEISSE, 8, rue Gaston-Zeller. Tél. : 87.55.10.45.**

Urgent ! Cherche drive pour C 64. Prix maximum 600 F + achète power Cartridge max. 200 F + cartouches pour Basic + langage machine. **Abdelhakim HAMMOUCHE, 24, rue de la Concorde, 59125 Trithet Léger (France). Tél. : 27.30.37.59.**

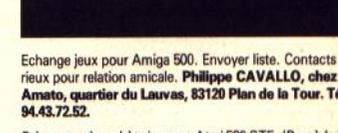
Achète jeux sur Nintendo à - 50 % du prix de vente. Vds Atari 520 STF DF sous garantie avec 20 jeux + 1 manette, le tout : 2 500 F. **Sylvain NOLUIS, 2, rue des Noyers, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : 60.84.20.08.**

Achète A 500, 1000 ou Atari 520 STE + moniteur coul. ou TV coul. + joystick + jeux + souris + imprim. + livres util. + log. **Damien GOZILLON, 38, rue des Carolingiens, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.30.79.50.**

Cherche pour Amstrad CPC 6128 Jade original avec notice, 200 F. Uniquement sur région parisienne. Vds kit de téléchargement neuf, 75 F. **Raphaël. Tél. : 42.67.55.00.**

Achète Atari 520 STF + moniteur coul. t.b.é. + éventuellement jeux. Le tout au maximum 4 000 F (région Paris uniquement). **Jean-Jacques COUCHY, 40, rue des Côtes d'Auty, 92700 Colombes. Tél. : 47.80.94.12.**

Cherche Replay 4. Cherche tous contacts GFA, util. extensions, programmation, décodage RTTY, achète NL 10. **David DUCASSOU, route de Monséjour, 40700 Hagetmèze. Tél. : 58.79.43.01 (W.E.)**



Echange jeux pour Amiga 500. Envoyer liste. Contacts sérieux pour location amicale. **Philippe CAVALLI, chez M. Amato, quartier du Lauvas, 83120 Plan de la Tour. Tél. : 94.43.72.52.**

Echange, vds, achète jeux sur Atari 520 STE. (Possède Xenon 2, Populus, Silkworm, Rick Dangerous, Nil Dieu Vivant et Demos.) **Christophe BOURGOS, 14, rue des Cigales, 44210 Ste-Marie-sur-Mer. Tél. : 40.82.52.07.**

Amiga recherche contacts pendant vacances : 25213277. **Christian MARBAIX, 1, route de Sazanne, 10370 Villeneuve-la-Grande. Tél. : 26.05.18.79 (le soir en semaine).**

Contact sur Amiga envoyez vos listes dans le Nord surtout. Vends jeux sur ST : War in the Middle earth liste warrior weird dreams. **Rudy ALEXANDRE, 109, rue Marguerite-Leplat, 58211 Santes.**

PC échangerait log. dom. public, pas sérieux s'abstenir. Invoyez liste. **Patrice GOUSSE, 830, av. de la Libération, 47450 Colayrac. Tél. : 63.87.50.00.**

Echange jeux ST-Amiga. **Lionel KLAINE, 43, place Notre-Dame, 57100 Thionville. Tél. : 82.34.22.62.**

Vends ou échange softs pour Atari 520 STF. **Stéphane LE MOINE, 18, rte de Cornaille, 78500 Sartrouville.**

Recherche contacts sérieux pour échange jeux sur PC 1512 et compatibles envoyez vos listes réponse assurée. **Vincent GENTIL, 18, rue du Pavé, Pontenoy, 41400 Montrichard. Tél. : 54.32.83.25.**

Atari STE cherche contacts sympas. Intéressé par digit. Cherche digitaliseur son et vidéo ainsi qu'un moniteur monochrome. Dans l'Essonne. **Jérôme PAVIE, 10, rue St-Euzépy, 91610 Ballancourt. Tél. : 64.93.30.53.**

Echanges, vds nbx jeux sur Atari ST. Possède : chasse HQ, Cabaz, Commando, Sherman M2, etc. **Séverine CATTANANTE, 143, av. des Pins, 06250 Mougins. Tél. : 93.75.36.06 (après 17 h 30).**

Echange Atari 520 STF + 1 Mo + moniteur coul. SC 1224

520 STF cherche contacts pour échange de jeux, envoyer listes, réponse assurée. **Lucien GASSEN, 126, rue Robespierre, 13110 Port-de-Bouc. Tél. : 42.06.34.07.**

Echange jeux T08 sur disq. 3,5 pouce (Dakar 4 x 4, Beach Head, Arkanoid...) surtout pas de Calais ou Nord. Envoyez listes (réponse assurée). **Frédéric THULLIEZ, 39, avenue du Groenland, 82330 Isbergues. Tél. : 21.02.91.10.**

Cherches contacts pour échanger jeux sur Atari ST. Possède nbrx jeux (Paris et région sud de Paris). **Frédéric LANCLAS, Plessis-Robinson (92). Tél. : 46.30.02.56.**

Echange log. sur Amiga. Rép. assurée + vds lecteur de disq. ext. Lumana pour Atari STF ou STE. **Grégory MOLIEUX, 850, avenue du Stade, 74130 Marignier. Tél. : 50.34.06.00.**

Salut ! Echange jeux sur ST 1040. Possède nbrx jeux. Envoyez vos listes. **Rodolphe KALPAKDJIAN, 4, rue Amédée-Guyard, 93140 Bondy. Tél. : 48.48.16.78.**

PC et compatibles cherche contacts pour échanges jeux. Envoyez listes. Pas sérieux s'abstenir. Cherche trucs et astuces en Pascal. **Philippe KRZYZOSTANIAK, 6, rue de l'Égalité, 62420 Billy-Montigny.**

Vds et échange jeux et util. sur CBM 64/128 et Amiga 500. Envoyez listes. Réponse assurée ! **Jean-Marc PICCINATOZ, 14, allée des Pommiers, 91320 Montlhéry. Tél. : 47.40.31.01.**

Amiga cherche contacts rapide dans le monde entier. **Fernand FARINAS, 13, rue des Tourelles, 75020 Paris.**

TO8D cherche contacts sérieux pour échanger programmes et jeux. **Christophe BONFILS, 123, chemin de la Fontete, 30670 Aigues-Vives. Tél. : 66.35.20.04.**

IBM/AT/VGA 3P1/2 recherche contacts pour jeux et util. échanges possibles. (Surtout - Falcon - AT VGA). Cherche LEC 5 1/4F occas. à bas prix. **Lilian MORINON, 48, avenue du 8-Mai-1945, 69960 Corbas. Tél. : 72.50.22.35.**

Echange, achète jeux, util. Atari 130, 800 cherche cartouche Basic, envoyer liste, prix et réponse rapide assurée à tous, fidèle du XL, XE. **Patrice EYNARD, 17, rue de Belle-donne, 38230 Chavanoz. Tél. : 78.32.53.30 ou 78.32.41.78 (après 18 h).**

Echange jeux pour Amstrad CPC 464 K7. Echange dans les alentours de Beauvais, Grandvilliers pour cause de trajet.

Lycterck Paul Langevin. **Mickaël DUBOS, 34, rue des Coquebots, 80210 Grandvilliers. Tél. : 44.46.88.27 (après 19 h).**

Cherche contact durable sur 1040 et 520 ST, débutants ne vous abstenez pas, écrivez moi, réponse assurée (envoyez listes S.V.P.) **Emmanuel MARONDE, - Fittau E Prèron, 32190 Vic-Fezensac.**

Cherche contacts sympas sur 520 ST simple face. Vds original RVF-Honda : 180 F. **Stéphane MALARET, 1, rue du Sablon, 17180 Périgny.**

Atari ST cherche contacts sérieux et sympas. (Poss. Chace HQ Chambers of Chaolin will street great court, etc.) **David AINARDI, 9, route de la Loque, 83140 Six-Fours. Tél. : 94.34.07.30.**

Echange ou achète Stos game creator pour Atari. Cherche contacts sympas et durables sur 1040 STF. **Laurent SOULA, Montredon, rte de Villeneuve, 09100 Pamiers. Tél. : 61.60.08.89.**

C 64 échange jeux sur disq. contacts sérieux. Réponse assurée. **Jean-Louis ALEXANDRE, 2, rue de Quinsonnas, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.22.32.59.**

Possess. STE, intéressés par tt progs, cherch. contacts afin d'augmenter nos connaissances et d'alim. nos machines. Pas sérieux s'abst. **Jean-Christophe TARDIVON, 85, petite rue des Sablons, 58000 Nevers. Tél. : 86.61.30.92.**

Echange log. sur Amiga : envoyer listes. Vds T09 + avec modem + nbrx jeux et util. avec lecteur 3 1/2. Prix : 2 500 F état neuf. **Olivier LUGUEL, 20, boulevard Albert-ler, 11200 Lezignan-Corbières (Aude).**

Echange jeux sur STE, 520 ou 1040 STF. Contactez-moi rapidement. **Erik ROBERTSON, appartement 25, 8 bis, rue Bernard-Mulé, 31400 Toulouse. Tél. : 61.80.73.05.**

Echange jeux et util. sur compatibles PC. **Hassan ABDELKRIM, 14, rue Blin-de-Bourbon, 80000 Amiens. Tél. : 22.92.72.90.**

Amiga, cherche correspondants en vue d'échanges sympas et sérieux. **Pierre LEFRANC, 1, quai Jeanne-d'Arc, 88100 Saint-Dié. Tél. : 29.55.23.43.**

Cherche contacts sur Atari 520 STF échange et vds jeux. (Env. listes). Réponse assurée à 100 %. **Sébastien DUPUY, 8, allée Pernelle-de-Guillet, 75019 Paris. Tél. : 42.41.92.39.**

Echange nbrx jeux sur Atari. 520 STF (Stunt Car, Rick Dangerous). **Sébastien LUYAT-MELLER, 94, rue Martre, 92110 Clichy. Tél. : 42.70.51.08.**

Recherche contacts sérieux sur 520 ST (Env. liste.) **Thierry VALADIER, 40, bd, Barrieu, 63130 Royat. Tél. : 73.35.90.38.**

Amiga 500 cherche contact dans toute la France pour échange jeux possède : Beast, Spiderman, Skill Worm, Beach Volley, etc. **Stéphane VIEILLARD, 188, place de la Lanterne, 06200 Nice. Tél. : 93.71.81.84.**

Amiga 500 échange wargames, simulation sportive et économique. Réponse assurée. **Marc GIRARD, Le Carthage, bt Astarté, 83320 Carqueiranne.**

Vds ou échange K7 Nintendo Goonies, Graduis, Donkey Kong, Popeye Kung Fu, Top Gun, Castlevania, Ghost'n Goblins Gumshoe, Wild Gunman, etc. **Bruno VETTER, 3, avenue de la Paix, 93290 Tremblay-les-Gonnesses. Tél. : 48.60.37.93.**

Ech, jeux pour CBM 64 cass. uniu. Envoyer vos listes ! **Raphaël TABARY, 3, allée des érables, 76290 Mesnil-Esnard. Tél. : 35.79.80.58 (après 17 h).**

Cherche contacts pour échange jeux et util. sur Atari ST. Peux me déplacer dans le Vaucluse et Bouches-du-Rhône. Envoyez listes. **Patrice ARONE, mas des Flaux, 84580 Opède. Tél. : 90.76.90.88.**

Cherche contacts sur PC 5 1/4. Réponse assurée. **Guillaume GOZZO, 135, rue Paul-Verlaine, 83160 La Valette.**

Echange ou vds jeux sur Apple II (le Fétiche, Archon, Fight Night...). Et échange ou vends jeux sur Sega. Envoyez listes. Réponse assurée. **Julien MILAIRE, 185 B, avenue du Général-Leclerc, 78220 Viroflay. Tél. : 30.24.23.79.**

Echange ou vds originaux (jeux) sur Amiga, vds aussi jeux sur C64. A prix très intéressants. **Laurent BOUCHOUCHA, 11, rue de Gerbière, 78610 Le Perray. Tél. : 34.84.87.37.**

Atari ST avide de tous log., cherche contacts sympas et durable pour échanges possède : Stunt Car, Alteread Best... **Xavier RAYNAL, 50, rue du Charbonnier, 69780 Miens. Tél. : 78.21.58.47.**

Echanges softs pour 1040 STF. Cherche un contact ayant une imprimante laser pour étudier possibilité de tirage... **Jean-Yves TSCHIEDERER, 51, passage E-Delacroix, 49000 Angers. Tél. : 41.79.00.30.**

Cherche contact sympa pour échange Demo (Graphiques, sonores, animations) sur Atari 520 STE. Réponse assurée. **Jean-Guy THERES, 7A13, rue des Trois-Frères, 93250 Villeneuve. Tél. : 48.94.32.37.**

520 ST : cherche contacts sympas, rapides et durables en France ou à l'étranger réponse assurée (envoyez listes). **Fabrice MOREAU, 55, rue Séverine, 94270 Kremlin-Bicêtre.**

Débutant Amiga 500 cherche contacts pour échanges, astuces, contacts durables, réponse assurée. **Moïse DANCOISNE, 1/97, rue André-Gide, 59000 Lille. Tél. : 20.44.44.23.**

Cherche programmeurs. Cherche contacts, cherche Demos sur ST. **Marc ZIMMERT, 83, ch 3340 résidence Placieux, bd Maréchal-Lyautey, 54600 Villers-les-Nancy.**

Cherche contacts sympa pour échange jeux sur 520 STF (possède Strider Beach Volley, Xenon 2, etc.) **Stéphane BELLUCO, 5, rue Saint-Simon, 54190 Villefranc. Tél. : 82.89.15.10.**

Echanges nbrx jeux sur CPC sur CPC 6128. Envoyer listes réponses assurées. **Régis DRAUX, hôpital Paul-Doumer, log. N° 14, 60140 Labryère par Liancourt. Tél. : 44.73.34.20.**

Amstrad CPC 6128 cherche contacts sérieux. **Anne SCHERRIER, 3, rue de Queux-de-St-Hilaire, 59190 Hazebrouck.**

Salut ! C 64 Echange jeux sur disq. contact sérieux. Réponse assurée. Envoyez listes ! **Thierry ALDER, 1, place Charles-de-Gaulle, Mittelwilt. Tél. : 89.47.95.77.**

Urgent ! cherche contact sérieux pour Apple II Gs. Echanges, logs : traitement de texte, communication, éducatif, etc. **Eric MONTET, 11, allée des Chalets, 95870 Bezons. Tél. : 39.82.66.75.**

Vds ou échange softs sur Amiga. Vds console Sega + Cho-plifier + Space Harrier + Pistolet et 3 jeux : 850 F, t.b.é. **Jean-Michel SCHEIWILLER, Frangey, 89160 Ancy-le-Franc. Tél. : 86.54.61.83.**

Echange jeux sur ST Atari. Ecrivez à : **Frédéric SERRE, 14, av. Lenine, 38600 Fontaine.**

C 64-128 cherche contact pour échange. Possède : Roger Rabbit, Robocop, Grand Prix Circuit, Armalyte... Ecrivez nbrx. **Philippe LIHOUCQ, 85, rue Jeanne-Jugan, 59240 Dunkerque (Nord).**

3615 TILT 10000 F

en logiciels à gagner!
un bon plan
pour se faire une logithèque
à l'œil...

PETITES ANNONCES

Cherche contacts dans la région parisienne si possible à Gennevilliers pour échange de jeux. **Grégoire RAUCHER, 28, rue Maurice-Ravel, 92230 Gennevilliers.** Tél. : 47.98.57.88.

Echange softs sur ST. Appeler ou envoyer listes. Réponse assurée. **Cyril CERANTOLA, 6, rue de l'Obiou, 38600 Fontaine.** Tél. : 76.27.26.80.

Amiga cherche contacts pour échange de softs. **ORION, 1896 Vouvy-VS (Suisse).**

PC comp. cherche contacts pour échange log. contacts sérieux et durables. Pos. Double Dragon, Dragon Ninja, Test Drive 2, etc. Réponse assurée. **Jean-Daniel SIVIGNON, SP 69031.**

Recherche contact pour échange sur ST. Possède : Xenon II, Iron Lord, Explora II, Les Voyageurs du Temps, etc. **Stéphane MARTIN, 11, rue Louis-Blanc, domaine des Sablons, 95600 Eaubonne (Val-d'Oise).** Tél. : 39.59.65.75.

Cherche contacts durables sur ST. **Jean-François LANTOINE, 80, route Nationale, 62170 Enocq.** Tél. : 21.81.92.83.

Echange nbx jeux sur C64 (K7 only) : Double Dragon, Target, Renegade, IKT. Recherche Double Dragon II... Envoyez vos listes. Réponse assurée. **Jérôme ROLLAND, 12, clos des Amandiers, 37540 Saint-Cyr-sur-Loire.** Tél. : 47.54.23.93.

Cherche contact ST. Jeux et util. (musique). Poss. : Pro 24, Studio 24, Stunt Cars, Xenon 2... **Jérôme.** Tél. : 27.82.50.34.

C64, échange ou vds jeux divers. Poss. micr. Soccer, California Games, Super Wonder Boy, Rick Danger, New Zealand Story... Disq. only. **Jérôme RUFINI, 1, rue St-Bernard, 1510 Moudon VD (Suisse).** Tél. : 21.905.27.55.

Cherche contact sur Atari ST. Réponse assurée 100 % . A bientôt. **Stéphane RIVIERE, 243, rue de l'Espinet, 7210 Cuesmes (Belgique).** Tél. : 06.53.15.693.

Salut ! Recherche contacts sur ST pour création d'un groupe d'échanges de Freeware seulement. **Arnaud VELTEN, quartier gare Croisy, 74570 Thorens.** Tél. : 50.68.02.01.

Echange programmes pour Atari 520 ST. **Christian IL-MARREGUY, route d'Ascain villa Xoripan, 64500 Saint-Jean-de-Luz.** Tél. : 59.26.05.23.

Amiga recherche contacts jeux et util. Sérieux et rapide. Vidéo, télématique. **Jean-Noël CLAIR, La Réserve, 317, Corniche Kennedy, 13263 Marseille Cedex 07.** Tél. : 91.31.67.78.

Amiga cherche contact pour échanges. Possède Shadow of the Beast Altered Beast North and South. **Philippe STULLI, Charley-les-Gray, 70100 Gray.** Tél. : 84.65.06.72.

Echange et vds jeux consoles Sega. Environ 9 (KENJEDIEN, Acex Kidd, Thunder Slade...). **Olivier COURTELLE-MONT, allée Vincent-d'Indy, 95200 Sarcelles.** Tél. : 39.93.38.32 (après 19 h).

Cherche contacts durables sur Amiga 500, C64, C128. Réponse assurée. **Orner D'HAESE, 115, route de Frasnes, 7860 Lessines, Belgique.** Tél. : 068.33.24.44.

Je cherche contacts sur Amiga pour programmation, échanges en tous genres. Réponse assurée. **Stéphane CŒURDASSIER, 76, rue Victoire-de-la-Marne, 52000 Chaumont.**

Amiga 500 cherche contacts sérieux pour échange nbx jeux et acheter util. Envoyer listes. Réponse assurée. **Olivier BOITTE, rue de Warchin, 7500 Tournai, Belgique.** Tél. : (069) 23.23.30.

Amiga 500 cherche contacts pour échange de jeux. **Emmanuel ORTUNO, 3, rue de Roncevaux, 64150 Mourenx.** Tél. : 59.60.28.47.

Cherche contact sur Spectrum 128/48. Possède jeux (Batman, Opération Thunderbolt, etc.). **Sébastien GUY, résidence du Parc, 3, rue de la Ferrade.** Tél. : 66.29.06.71.

Echanges jeux sur NEC PC Engine. Possède une quinzaine de titres. Echanges rapides, déplacement possible. **Joël CHAZE, 41, résidence du Louvre, 53200 Château-Gontier.** Tél. : 43.07.03.69.

Atari ST cherche contacts. Echange trucs de programmations (Assembleur, Basic). Réponse assurée. **Philippe MOURGUET, 4, rue Jules-Ferry, 92100 Boulogne.** Tél. : 46.20.28.05 (entre 16 h et 19 h).

Echange sur NEC PC Engine les jeux Ninja Warriors, Super Wonder Boy II... contre R Type I ou II Cyber Cross Son II, etc. **Sofiane HABA, 23, rue Stephenson, 75018 Paris.** Tél. : 42.57.82.14.

Cherche contacts sur ST, débutants acceptés. Envoyez vos listes. Vends console Intellivision + 9 cart. Beg 350 F. **Pascal LE DEIST, 113, rue du 11-Novembre, 59215 Abscon.** Tél. : 27.36.33.41.

Cherche contacts sur ST pour échange de log. **Jean-Claude YAME, Las Ajoncs, 5, allée de Camargue, 13009 Marseille.** Tél. : 91.40.33.34.

Cherche correspondants sur Atari 520 ST pour échange jeux et util. **André MOUGENOT, 28, rue du Général-de-Gaulle, 88190 Fresse-sur-Moselle.** Tél. : 29.25.05.13.

Groupe de programmeurs échange idée de programmation et autre seulement sur Amiga et C 64. **Contact sur minitel au 3615 code RTEL BAL : SHAZAM ou LAYMAN ou EAGLE-STAR, j'y passe 4 fois par semaine.**

Echange After Burner sur Sega (neuf : 4 mois) contre presque n'importe quel jeu 2 mega ou jeu 1 mega avec 35 p. **Marc HOEL, 1, rue Rochecorbon, 37300, Joué-les-Tours.** Tél. : 47.53.73.48.

Cherche correspondants pour échanger jeux sur ST (réponse assurée). **Fabrice GE, 4, rue Saint-Exupéry, 51000 Fagnières.** Tél. : 26.64.21.37.

Recherche contact sur Amiga 500. Réponse assurée 100 %. **Olivier PAULS, 3, chemin des Oiseaux, 4880 Spa (Belgique).**

Atari 520, Amiga 500 cherche contacts pour échanges jeux région Melun. **Christian ELJNE, 8, rue des Robiniers, 77176 Savigny-le-Temple.** Tél. : 60.63.58.44.

SOS ! PC cherche Crazy Cars 2, F 15 N2, M1 Tank. Possède Zac, F 19, Tetris, F 53 et autres. **Sébastien VALLETTE, Le Grand Chêne, 01380 Bagé-Laville.** Tél. : 85.36.32.77 (jeudi/vendredi de 5 à 7 h).

Echange jeux sur A 500. Recherche en particulier Kick off et Microprose Soccer. Envoyez-moi vos listes. **Alexandre ROHLMANN, 13, rue de la Tuilerie, 67500 Marienthal.**

Cherche contacts sérieux sur Amiga. Débutants s'abstenir. Réponse assurée. Envoyez liste. Achète A 512 moins de 500 F. **Eric REICH, Résidence du Parc, 57730 Petit-Ebersviller.** Tél. : 87.92.39.85.

Amiga échange doc mode d'emploi et solutions complètes contre doc ou disks. Envoyer liste complète doc + softs. **Robert DHONDT, 19, rue du Tanganika, 1190 Bruxelles (Belgique).**

Echange jeux sur Amstrad Disk. Envoyez vos listes pour contact très rapide. **Jean-Philippe MALAQUIN, 75, rue Roger-Salengro, 59750 Feignies.** Tél. : 27.66.01.80.

PC et compatibles cherche contacts pour échanger log. et util. Contacts sérieux et durables, réponse assurée. Aussi sur C 64 (dis.). **Frédéric VIRIOT, 5 bis, rue du Charrau, 57140 Norroy-le-Veneur.** Tél. : 87.32.76.90.

Amiga cherche contacts. **Jean-François JOUBERT, « Les Lupinières », 61250 Cuisais.** Tél. : 33.27.39.66.

Echange nbx prog. sur Spectrum + ou +2. Envoyez votre liste. Je suis possesseur d'un disciple avec un disq 3,5

pouces. **Jean-Michel GODIN, 25, bld Maeterlinck, 37100 Tours.**

C 64 cherche contacts avec autre Belge si possible. Possède Copwolf, Test Drive I et II. Cherche Rock et Ranger. Disk Only. Envoyez listes. **Frédéric WASTERZAK, 70, av. des Cayoteux, 1380 Rebecq (Belgique).** Tél. : 06.76.36.765 (après 17 h).

Echanges sérieux et durable sur CBM64/128. Pos. nbx news. Débutants acceptés. Réponse assurée. Salut. **Michel MOLLAND, 55, parc de la Gotte, 4150 Nanorin (Belgique).** Tél. : 41.71.28.11.

Cherche contactss sérieux pour échange de jeux ou util. sur 520 ST. Envoyez vos listes. **Sébastien BOURSE, 4, rue Pinaut, 89730 Genay.** Tél. : 78.98.16.69.

Echange jeux sur Amiga. Possède nbx jeux. Echange ou vends aussi jeux sur 64. Envoyez vos listes. Réponse assurée. **Benjamin GUFFENS, 287A, rue Sauvenière, 4190 Ouffet (Belgique).** Tél. : 86.36.68.44.

Cherche contacts sur Sega 16 div megadrive. **Jeremy SEGAY, Chemin du Chalet, 30140 Boisseroy.** Tél. : 66.61.87.88 (après 18 h).

Echange jeux sur Atari ST. Cherche Batman, Altered Beast, Beach Volley... **Stéphane BALESTRIERE, 38, rue Eugène-Duhoit, 59170 Croix.**

Echange jeux sur 520 ST DF. Débutants ne pas s'abstenir. Vds MSX + jeux 500 F. Réponse assurée à tous. **Stéphane EYDELY, 12, rue du Baraillet, 33290 Blanquefort.** Tél. : 56.35.01.72.



Un nouveau club sur PC voit le jour. Venez vous associer à moi pour apporter des idées nouvelles. Adhésion gratuite. Associés recherchés. **PC-COOL, 6, allée du Bouvier, 78310 Coignières.**

Pour Amstrad CPC : service Minitel gratuit proposant diverses rubriques vous attend... Disponible 24/24. **AMSTRAD TEL + 10, rue Daubigny, 95300 Pontoise.** Tél. : 16 (1) 34.22.09.22.

Vends log. dom-pub pour Amiga. Liste sur simple demande (joindre 2.20 F). **DMAMIGA, 6, rue Jules-Ferry, 16400 La Couronne.**

Achats, échange et vente d'originaux pour MSX1 et MSX2 en cartouche et disquette. **MEGA CLUB MSX, 108, rue Marceau, 59280 Armentières.**

Plus vivant que jamais, le Club XL / XE Cenacle BP 49, 95110 Sannois Logiciels, Dom. public, aide technique Fanzine sur disquette. **Daniel CARRODANO, Les Oliviers B1, 83300 Draguignan.** Tél. : 94.67.29.17.

Club Amiga news cherche adhérents pour échange de jeux, 30 F par mois avec journal. **Emmanuel DOS SANTOS, 167, rue de Grenelle, 75007 Paris.** Tél. : 45.51.09.24.

Habitants du Mans, venez tous vous connecter sur ST-TEL 72. **Laurent GAYET-METOIS, 67, bd Négrier, 72000 Le Mans.** Tél. : 43.81.84.77 (les w.-s. de 10 h à 12 h et de 14 h à 17 h).

Appel à tous les Atariors ! Création d'un nouveau club (STF / STE). Pour échanges honnêtes (log., jeux, mat., infos). Pas de cotisation. **David TAÏEB, 56, rue de la Roquette, 75011 Paris.** Tél. : 48.07.11.83.

Enfin un club qui est digne de ce nom ! Pour votre Saga 16 Bits ou pour votre Nec, nous faisons le maximum ! Ecrivez-nous vite ! A bientôt ! **Power FIRST, Rouvraie 26, 1018 Lausanne (Suisse).** Tél. : 021.37.02.35.

Le club BSG est ouvert à tous les Amigafans de tous pays. Réponse 100% assurée à tous. A bientôt (liste si possible, merci). **BIDGY, avenue Reine-Astrid 108, 4802 Heusy-Verriers, Belgique.**

Microsoft est en vente : sommaire : tests, concours, Pa, jeux vidéo, dossier, jeu de rôle pour Amstrad, 8,80 F en timbres avec une belle couverture. **Carole DUGNY, Bel-Ego, 44850 St-Mars-du-Désert.** Tél. : 40.77.42.52.

ST cherche contacts pour créer Wargames en STOS (club, Wargamer, graphiste, programmeur pouvant créer routines de stratégie ordinaire). **Pierre-marie ARTAUX, 68, rue Saint-Denis, 92700 Colombes.** Tél. : 47.82.32.29.

Le numéro 6 de Contact*ST est paru. Ce journal de liaisons des Atariistes est bimestriel : 60 F/an renseignez-vous à l'adresse suivante : **CONTACT*ST, 7, rue Félix-Gaiffiot, 25000 Besançon.** Tél. : 81.53.52.53.

« Game Over », c'est le mensuel de tous les jeux. Renseignements : **Benoît FERNANDEZ, 30, av. Division-Lacerc, 92310 Sèvres.** Tél. : 46.26.91.84.

INDEX

Vous trouverez ci-dessous

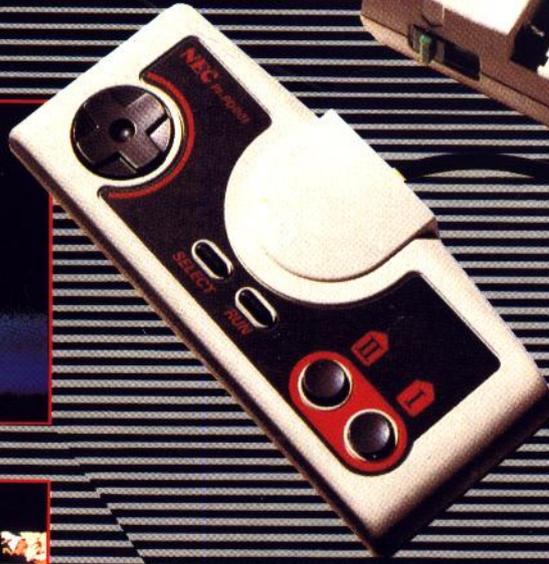
le répertoire de tous les logiciels testés dans ce numéro.

Battle Chess (C 64),	p. 74	Highway Patrol II (ST),	p. 65	Rally Cross (Spectrum,	
Beach Volley (ST),	p. 65	Hillsfar (ST, Amiga),	p. 102	ST),	p. 74
Beverly Hills Cop (ST),	p. 64	IMG Scan (ST),	p. 82	Scramble Spirits (Sega),	p. 70
Borodino (PC),	p. 71	Jet (Mac),	p. 74	Seven Gates of Jambala	
Boulder Dash (Amiga),	p. 64	Kenny Dalglish Soccer		(The) (Amiga, ST),	p. 68
Cabal (C 64),	p. 72	Match (Amiga),	p. 71	Sherman M4 (ST),	p. 48
Castors Juniors dans la forêt		Kick Off (Spectrum),	p. 74	Shoot' Em Up Construction	
(Les) (ST, PC, Amiga),	p. 30	Killing Game Show (ST),	p. 14	Kit (ST),	p. 84
Challenge Olympique		Leisure Suit Larry II		Shupplepuck Cafe	
(CPC),	p. 74	(Amiga),	p. 102	(CPC),	p. 70
Chase H.Q. (ST, C 64),	p. 70	Leisure Suit Larry III		Son Son II (NEC),	p. 68
Chicago 90 (PC),	p. 68	(PC),	p. 102	Space Ace (Amiga),	p. 54
Crazy Shot (ST),	p. 64	Life and Death (Mac),	p. 74	Space Rogue (PC),	p. 72
Cycles (The) (Amiga),	p. 67	Loom (PC),	p. 13	Sprite Editor (ST),	p. 86
Dead Angle (Sega),	p. 67	Mazemania (C 64),	p. 70	Star Breaker (Amiga,	
Discoscopia (Amiga),	p. 86	Midwinter (ST, Amiga,		ST),	p. 71
Dragons of Flame (ST),	p. 100	PC),	p. 12	Steel (ST),	p. 65
Drakkhen (ST),	p. 96	Moonwalker (ST),	p. 69	Stormlord (ST),	p. 66
ESS (ST, PC),	p. 49	Moonwalker (CPC),	p. 74	Terry's Big Adventure	
Eye of Horus		Mot (PC),	p. 68	(Amiga),	p. 74
(Amiga, PC),	p. 66	Muscle Cars (Amiga),	p. 74	Thrill Time (ST),	p. 74
F 19 Retaliator (Amiga),	p. 59	Naxat Open (NEC),	p. 69	Time (Amiga, ST),	p. 55
Fighter Bomber (PC),	p. 50	Nevermind (Amiga),	p. 64	Titan (Mac),	p. 74
Fighting Soccer (CPC),	p. 74	Ninja Warriors (Amiga,		Toobin (CPC),	p. 74
Fire (ST, Amiga),	p. 72	ST),	p. 53	Trois Petits Cochons	
First Word Plus (ST),	p. 86	Oliver et Compagnie		s'amusent (Les) (ST, PC,	
Fred (ST),	p. 16	(ST),	p. 65	Amiga),	p. 30
Fun School 2 (ST, CPC),	p. 30	Omega (Amiga),	p. 98	Turbo Outrun (CPC),	p. 74
Games Galore (ST),	p. 74	Omniconr Conspiracy		Turbo ST (ST),	p. 84
Ghostbusters II (C 64),	p. 74	(PC),	p. 99	Tusker (C 64),	p. 58
Ghoul's Ghosts (Amiga),	p. 67	Operation Thunderbolt		TV Sports Football (PC),	p. 74
Gold of the Americas		(Amiga, CPC),	p. 51	Untouchables (The) (C 64),	p. 72
(PC),	p. 102	Paladin (Mac),	p. 74	Untouchables (The)	
Gold Rush (Mac),	p. 102	Pawn (The), (Mac),	p. 74	(CPC),	p. 74
Great Courts (PC, CPC)	p. 66	PC Kid (NEC),	p. 62	Vidi Amiga (Amiga),	p. 85
Guild of Thieves (Mac),	p. 74	Pinball Magic (Amiga),	p. 60	Weird dreams (Amiga),	p. 66
Gunstick (CPC, PC),	p. 56	Planète connaissance		Wild Streets (Amiga, ST),	p. 69
Hard Drivin' (Amiga, CPC)	p. 67	(ST),	p. 30	World Games (Sega),	p. 71
Hawaii Odyssey (PC),	p. 57	Populous (PC),	p. 66	X-Out (Amiga),	p. 52
Hell Raiser (Amiga),	p. 69	Prince (ST),	p. 64	Xenophobe (Amiga),	p. 74

AU DELA DE VOS REVES

LA CONSOLE

PC Engine



DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

PRIX GENERALEMENT CONSTATE 1790 FRS TTC

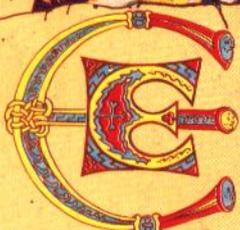
DISTRIBUTEUR: SODIPENG SARL

REVENDEURS: CONTACTEZ LE 99.08.89.41

PC ENGINE EST UNE MARQUE DEPOSEE PAR NEC Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

UNE LÉGENDE VIENT DE VOIR LE JOUR!..

Ivanhoe



Entrez dans l'ère médiévale et mystique où Ivanhoe, notre héros chevaleresque, poursuit une périlleuse quête... Une quête qui ferait fuir la plupart des mortels... Une aventure que la plupart des hommes craindraient! Enfilez votre armure, prenez votre épée et lancez-vous à l'assaut des pouvoirs magiques du plus diabolique des sorciers, des pirates, de repoussants dragons, et de toute une clique d'êtres hideux dans cette époque de légende. Une animation superbe par les dessinateurs du film Astérix, et des graphismes sensationnels créent un impact visuel jamais vu dans l'histoire des loisirs interactifs. IVANHOE - Battez-vous pour votre vie... et pour la légende!

"Entre les décors somptueux et variés, les personnages magnifiques, et l'animation exceptionnelle de ces derniers, on a vraiment l'impression d'être devant un dessin animé interactif." Generation 4 - 97%

"Les décors et les personnages ont superbement réalisés, ainsi que l'animation qui fait bondir les sprites avec une incroyable rapidité." Joystick - 90%

ATARI ST & AMIGA

ocean[®]

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675